Nightmare Project Official Guide Book

監修 サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）

ナイトメア・プロジェクト

公式ガイドブック

「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで

PHP

ナイトメア・プロジェクト
公式ガイドブック
「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで
監修 サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）
PHP

Cover Design by Takeshi Togo (Sunplant)

ナイトメア・プロジェクト

公式ガイドブック

「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで

Nightmare Project Official Guide Book

監修 サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）

PHP

ナイトメア・プロジェクト
公式ガイドブック
「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで
監修 サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）
PHP

PHPのエンタメ情報はこちら！

PHP-COMIX WEBサイト
http://www.php.co.jp/comix

ニコニコ公式「PHP-COMIXチャンネル」
http://ch.nicovideo.jp/phpcomix

『歪みの国のアリス』『一夜怪談』『Seventh Blood Vampire』『迷ヒ家ノ鬼』『オズの国の歩き方』

ナイトメア・プロジェクトリリースのアプリゲーム作品の公式ガイドブックがついに登場!

優しい悪夢を、あなたに――。

PHP研究所　定価：本体1,200円（税別）

監修 サン電子株式会社（ナイトメア・プロジェクト）

PHP

豪華収録内容

- 各ゲームの完全攻略フローチャート&キャラクターCG画像を収録
- 原作シナリオライターが自ら描いた貴重なキャラクタースケッチを公開!
- ゲーム制作陣ロングインタビュー掲載
- ゲーム『一夜怪談』の前日譚「沼屋敷事件」の序章をコミカライズ。
  原作・漫画ともにゲーム制作陣の手で完全描き下ろし!
- 『歪みの国のアリス』公式監修2作品&公式書き下ろし1作品を掲載!
  ゲーム本編の「後日譚」短編小説/人気END「僕のアリス」コミカライズ/
  ゲーム本編のシナリオライター自らが執筆した短編小説『白雪姫の国のアリス』

ナイトメア・プロジェクト

公式ガイドブック

「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで

Nightmare Project Official Guide Book

ナイトメア・プロジェクト

公式ガイドブック

「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで

監修 サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）

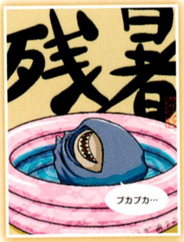
PHP

「真夏のナイトメア」&「真冬のナイトメア」イラストギャラリー

Nightmare Project Illust Gallery

ナイトメア・プロジェクトの公式ブログ「ナイトメア・ルーム」で毎年夏休み・冬休みシーズンに開催される期間限定イベント「真夏のナイトメア」「真冬のナイトメア」で特典として配布されていた待ち受け画像やデコレーションメール画像を一部公開！

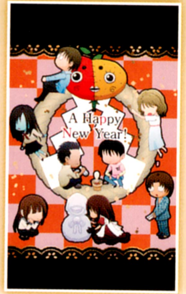
真冬のナイトメア
2007



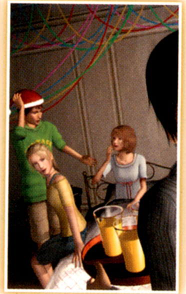
真夏のナイトメア
2008

真冬のナイトメア
2008

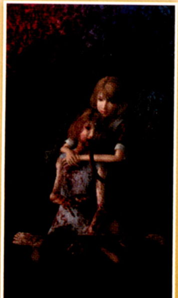
真夏の
ナイトメア
2009



真冬の
ナイトメア
2009



真夏の
ナイトメア
2010



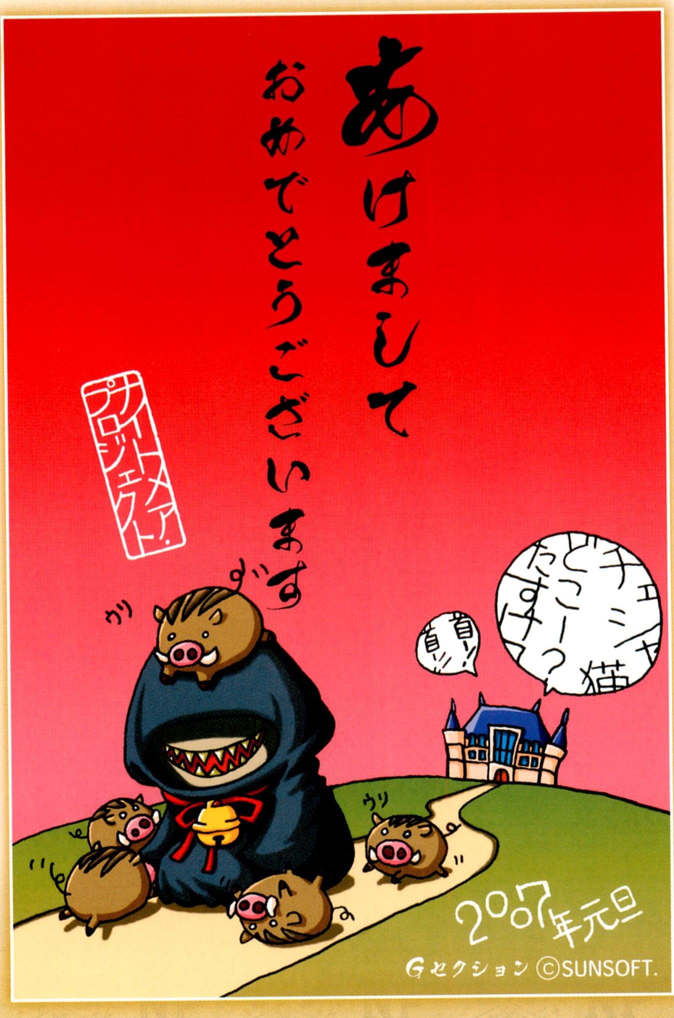
真夏の
ナイトメア
2011

お正月スペシャルイラスト

Nightmare Project Illust Gallery

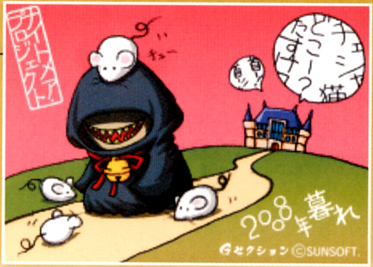
2007年年末からから始まった、年明けまでのカウントダウン企画。期間中は「ナイトメア・ルーム」のトップ画像が少しずつ変化していく仕掛けが施されており、ファンの間では1日たりとも見逃せない（!?）恒例行事となっている。

2007

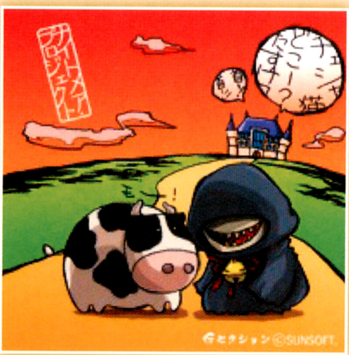


2007年年末～2008年元旦にかけて公開されていたイラスト。2007年の干支であるイノシシと戯れるチェシャ猫が描かれているが、イノシシは日を追うごとに1頭ずつ減っていき、大晦日にはついに1頭も居なくなってしまう。

2008



2007年年末バージョン同様、アリスが閉じ込められているのだろう「首切りの城」をバックに、チェシャ猫が2008年の干支であるネズミと戯れている。ネコとネズミという危険すぎる組み合わせから予想されるとおり、この年も日を追うごとにネズミが減っていった。

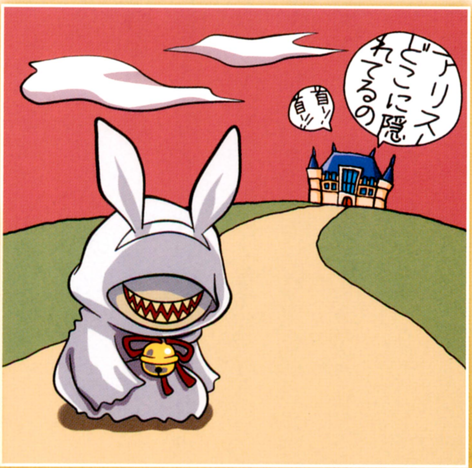


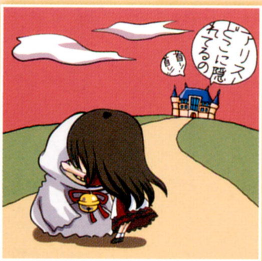
2009

2009年の干支である牛（丑）は、さすがにチェシャ猫も食べられないだろう……というファンの予想を斜め上に裏切り、日を追うごとに「牛の模様」が減っていく仕掛けだった。やがて真っ白になってしまった牛は、翌年の干支である「虎」の模様になったが、大晦日に事件が起きる。1月2日には、天に召される牛のイラストが……！

2010

３年連続で「首切りの城」に閉じ込められていたアリスだったが、2010年年末についに脱出。2009年の年末同様、虎（寅）から模様を奪ったのち、真っ白なローブになったチェシャ猫に対しアリスが「ウサ耳」をつけて元気に逃走する姿が描かれている。さらにその後にはチェシャ猫がシロウサギに変身する演出もあった。





Nightmare Project
Official Guidebook

目次

002 イラストギャラリー

1章 『歪みの国のアリス』

008 『歪みの国のアリス』の世界
018 『歪みの国のアリス』キャラクター
033 キャラクター人気ランキング発表
034 ナイトメア・プロジェクト
グッズカタログ
037 ノベライズ
『歪みの国のアリス』紹介
038 『歪みの国のアリス』
制作陣ロングインタビュー
046 short novel
「薔薇の香りの招待状」
原作◆ナイトメア・プロジェクト
著◆狐塚冬里
061 short comic
「僕のアリス」
原作◆ナイトメア・プロジェクト
漫画◆壱加

2章 『一夜怪談』

068 『一夜怪談』の世界
072 『一夜怪談』キャラクター
075 short comic
「沼屋敷事件 ~The story before ICHIYAKAIDAN~」
原作◆山城悦子(ナイトメア・プロジェクト)
漫画◆turu(ナイトメア・プロジェクト)

3章 『Seventh Blood Vampire』

098 『Seventh Blood Vampire』の世界
106 『Seventh Blood Vampire』キャラクター
112 用語解説

4章 『迷ヒ家ノ鬼』

116 『迷ヒ家ノ鬼』の世界
120 『迷ヒ家ノ鬼』キャラクター

5章 『オズの国の歩き方』

124 『オズの国の歩き方』の世界
134 オズの国 MAP
136 『オズの国の歩き方』キャラクター
155 『オズの国の歩き方』
本編試し読み【抜粋掲載】
162 『オズの国の歩き方』
制作陣ロングインタビュー
166 CD ナイトメア・プロジェクト
ミュージックコレクション紹介

巻末特典「白雪姫の国のアリス」

168 short novel
「白雪姫の国のアリス」
著◆山城悦子

191 おわりに

1章

歪みの国のアリス

アリス　僕らのアリス
あなたの腕を足を首を声を僕らにください
あなたを傷つけるだけの世界なら捨ててしまって
ちぎれた体は狂気に包まれて穏やかに眠る
さあ覚めることのない悪夢をあなたに‥‥。

『歪(ゆが)みの国のアリス』の世界

『歪みの国のアリス』とは

2006年に携帯電話向けのホラーテキストアドベンチャーとして発表された、ナイトメア・プロジェクトのリリース第一弾作品。

リリース当時、携帯ゲーム業界では有料×長編ゲーム作品のヒットは難しいとされる風潮があったが、独自の世界観と個性的なキャラクターが話題となり、クチコミで中高生の女子を中心に人気が広がっていき、今なお人気が続くロングセラー作品となっている。

序盤は気味の悪い怪しいキャラクターが、後半では頼もしく見えてきたり、その逆のパターンもあったり……と、最後まで「誰を信じるか」プレイヤーに問いかけ続けてくる。

⬆黒板には「おかえり、ぼくらのアリス」の文字が。本当に歓迎しているのか、それとも……？

DATA **『歪みの国のアリス』アプリ情報　全8章**
1アプリ（400円）

iPhone版　iPhone4および3G・3GSiPhone・第2・3・4世代iPod touch・iPad
Android版　Android1.6以上かつ解像度WVGA（800x480）以上
公式サイト　http://www.sun-denshi.co.jp/gsec/nmp/game/alice/

ダウンロードはこちら

構成

最終章を含めて、全8章構成。エンディングは15種類あり、そのうち5種類存在する「TRUE END」を全て見届けることによって、ストーリーの真相がわかるようになっている。

本編ではアリスの視点で物語が進行するのに対して、一部の「END」と「TRUEEND」では、チェシャ猫や亜莉子の両親、叔父の和田康平などの視点で描かれているため、キャラクターたちの意外な本音や心境を垣間見ることが出来る。

また、BGMの種類も非常に多く、プレイヤーを『歪みの国』の世界に没頭させてくれる。

世界観

『不思議の国のアリス』の世界観がベースになっており、主人公はアリスと呼ばれるほか、チェシャ猫、シロウサギ、帽子屋など同作品をモチーフとして生まれたキャラクターが多く登場している。

ストーリー

夕暮れの迫る学校で目覚めた女子高生・葛木亜莉子（かつらぎありこ）は、フードを目深にかぶった「チェシャ猫」と名乗る、怪しげな人物に出会う。驚く亜莉子に、チェシャ猫はにんまりと笑いながら言うのだった。

「さあ、僕らのアリス。シロウサギを追いかけよう」

チェシャ猫に誘われ、妙なヒトやケモノたちが住まう「人の消えた世界」へ迷い込んだアリス（亜莉子）は、元の世界に戻るために「シロウサギ」の行方を追うが――。

⬆亜莉子がチェシャ猫に出会った自習室

⬅どこまでも続く不気味な廊下

ゲーム画面

選択型のテキストゲーム仕様で、プレイヤーはアリス（亜莉子）となって時折出現する選択肢を選びながらストーリーを読み進めていく。

⬆選択肢表示画面もセーブができるため「BAD END」も回収しやすい（画面は2015年12月以降にリリースされる新バージョンのもの）。

原作シナリオライターcomment

〈前半について〉３章でビルが出してくるシチュー。このシチューは実際にわたしが作ったシチューの画像をテクスチャに使っています。ものすごくよく見ると、にんじんが入っていません。なぜなら、わたしはにんじんが苦手だからです。だから妙に白いシチューなのです。

〈後半について〉容量の問題からリリース時にはカットされた５章のトランプ兵エピソード。のちに、めでたく復活となりましたが、実はこれ、わたしの知らないところでプロデューサーが復活させていたといういわくつきの……いえ、いいんですけどね、別に。いいんですけどね！

ストーリー紹介

1 おかえり、僕らのアリス

夕暮れの自習室でふと目覚めた亜莉子。目の前には、灰色のフードを被った不気味な男がいた。自らを「チェシャ猫」と名乗るその男は、亜莉子を「アリス」と呼び、「シロウサギを追いかけよう」と呼びかける。チェシャ猫を振り切り、出口を探すアリスは、延々と並ぶ教室のひとつで白い人影に遭遇した。それは右手を赤い血に染めたシロウサギだった……！

2 「私を食べて」

ようやく廊下の果てに辿り着き、出口を見つけたアリスだが、その扉はあまりに小さく、通れそうもない。立ち往生していると、「私を食べて」というメモが置かれたバスケットを見つける。中に入っていたのは、切断された白い腕……の形をした、ストロベリージャムパンだった。強引なチェシャ猫の誘導でこれを口にしたアリスは、たちまちミニサイズになり……。

3 「アリス」はとっても美味しい!?

どこか信用ならないチェシャ猫を廊下に残したまま、小さな扉の向こう側へと一人進むアリス。そこで出会った仕立て屋のハリーと絆創膏親方に「魔法のエプロンドレス」を提供してもらうが、彼らは代金の代わりにアリスの「腕」を要求する。今にも腕を切り落とされようとしていたアリスを救ったのは――チェシャ猫だった。一人で行動するのは危険だと判断したアリスは、チェシャ猫の言葉に渋々従い、再びシロウサギを探すことに。

第一章 「終わらない放課後」フローチャート

【灰色ローブの怪しい男】
男が手を差し出した。
私は思わず――

- その手を振り払った
- 扉を開けて逃げた

【チェシャ猫再び】
私はごくりとつばをのんだ。

- 逃げる
- 話をしてみる

【猫の後ろで】
いいのかな、このまま
まついていって…。

- 私は急に怖くなった
- 私は急に不安になった

【パンの腕】
チェシャ猫はにんまり
笑って、腕を差し出した。

- 『腕』をよく見てみる
- 絶対に見ない

【好き、ゆえに、食う】
「じゃ、いきますよう」私は――

- 大声を出した
- めちゃくちゃに暴れた

【ウサギの手がかり】
どうしよう？

- 仕立て屋師弟に聞く
- あたりを探す

第二章へ

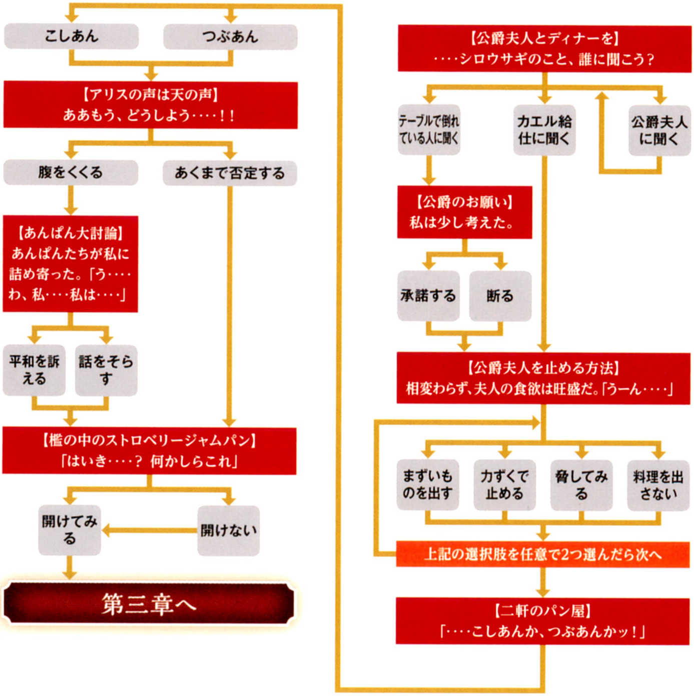
4 巨大な公爵夫人と小さな公爵

シロウサギの落とし物からヒントを得、校舎を後にしたアリスたちが向かったのは、レストラン「イナバ」。そこにいたのは、手当たり次第に物を食べ続けて巨大化した公爵夫人と、ほとほと困り果てた様子の公爵、そして疲れ果てた給仕のカエルたちだった。夫人の食欲を止めてくれたらシロウサギについて教えると、公爵に取引を持ちかけられたアリスは、ストロベリージャムパンを食べさせて夫人を小さくさせることを思い付く。

5 第二次あんぱん紛争勃発

ホテルの地下には2軒のパン屋があり、「こしあん派」のあんぱんたちと、「つぶあん派」のあんぱんたちによる、「第二次あんぱん紛争」が繰り広げられていた。アリスとチェシャ猫は、彼らの不毛な戦いに巻き込まれつつも、目的のストロベリージャムパンがあるという鶴岡パン店へとなんとか辿り着く。

第二章「狂騒のホテル・ブランリエーヴル」フローチャート



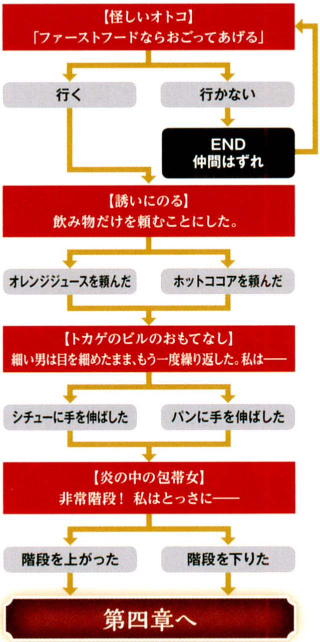
6 廃棄くんとの出会いと別れ

店の奥の檻には大勢のストロベリージャムパンたちがひしめき合っていた。そんな中、アリスがパン店の奥に置かれたケースを開けると、中から飛び出したのはカビだらけの廃棄ストロベリージャムパン「廃棄くん」だった。誰かに食べられることを願い続ける彼の思いに共感したアリスは、廃棄くんを公爵夫人に食べさせようと決意する。廃棄くんが夫人の口に飛び込むと、夫人はみるみる小さくなっていく。さらにお腹を壊してしまった夫人は、ようやく食欲が止まったのだった。

7 顔のない女との遭遇

公爵に教えてもらった、シロウサギが抜けていったという扉の先に、一人足を踏み入れるアリス。通路を歩き続けると、前方に女性の姿が。その顔は包帯で覆われ、足元では、焼け焦げた小犬のぬいぐるみが狂ったように吠え続けている。包丁を振り上げる女性に、訳も分からず謝り続けるアリスだが、目を開けると女性の姿は消えていた。駆け出したアリスは、ようやく外の世界へ脱出し……。

第三章「見慣れた街の見慣れぬヒトたち」フローチャート



8 知らない「誰か」に追われる亜莉子

あたりを見回すと、そこは「元の世界」だった。茫然とする亜莉子の前を忙しなく行き交う大勢の人々。ふいに視線を感じて振り返ると、車道の向こうから見知らぬ男がこちらに向かって呼びかけている。反射的に逃げ出す亜莉子。その正体は身近な人物であることが、第七章で明かされる。

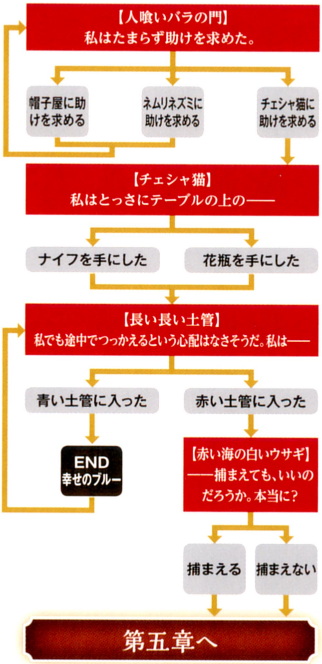
9 もうすぐ誕生日

見知らぬ男から逃げ切った亜莉子は、街中で親友の雪乃と再会する。近くのハンバーガーショップに向かう二人。ひとときの休息の中、亜莉子は雪乃との会話の中で、自身の誕生日が近づいていることを思い出す。「プレゼント、楽しみにしててよ。今回のはとびっきりなんだから！」と語る雪乃からのプレゼントは、最終章で明らかに……。

10 トカゲのビルのおもてなし

再び現れたシロウサギを追って、廃ビルの一室に入ると、そこにはトカゲのような見た目の男が食事の準備をしていた。男に出された食事を食べたアリスは睡魔に襲われ、子供の頃の夢を見るのだった。目覚めたアリスが扉を開けると、廊下は火の海と化し、炎の中にはあの包帯女の姿が……。このピンチを救ってくれたのは、またしてもチェシャ猫だった。

第四章 「真夜中のお茶会」フローチャート



11 終わらないお茶会

シロウサギを見失ってしまったアリスは、チェシャ猫に導かれるままに、お茶会が開かれているという公園へ向かう。そこでは、うとうと眠るネムリネズミと、巨大なシルクハットを被った帽子屋が、大量の時計が置かれている荒れ放題のテーブルでお茶を飲んでいた。シロウサギの行方を尋ねると、バラ園の方へ消えたらしいことがわかり……。

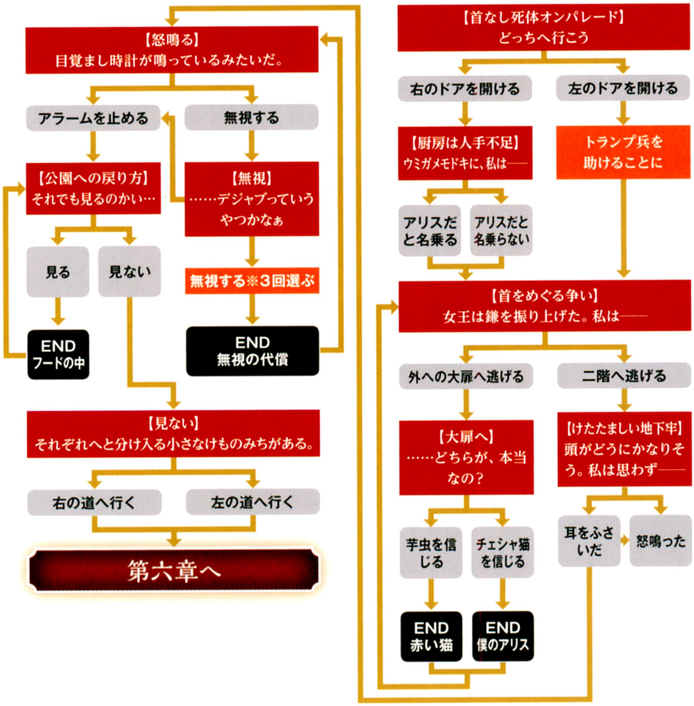
12 白バラは血を吸って赤くなる…

公園内にあるバラ園の入り口に近づくと、白バラのつるが生き物のように、アリスの腕に絡みつく。助けに入ったチェシャ猫は、血だらけに……。バラが眠る四時以降にしか、先に進めないとわかるが、永遠に三時を指す時計の針を進められるのは「時間くん」だけ。女王に捕らわれている時間くんを助けるため、亜莉子たちは「首切りの城」へと向かう。

13 人を惑わす「血の海」

公園の遊具として置かれた、何の変哲もない赤い土管を抜けて辿り着いたのは、赤い海だった。すぐそばにシロウサギを見つけたアリスだが、それは血の海が見せた幻だった。二人は「首切りの城」を目指して歩き続ける。突然、何かが現れた。以前ホテルの廊下で見た小犬のぬいぐるみだ。炎を噴き上げ、海に沈んでゆくその姿に、アリスの胸はざわめくのだった……。

第五章 「首切りの城」フローチャート



14 首切りの城の女王

「首切りの城」に辿り着いて早々、チェシャ猫と離れ離れになってしまったアリスは、一人城の中を探索することに。そこで見たのは、おびただしい数の死体……。首好きの女王が、首を切ってしまったのだ。死体におびえながらも城を探索するアリスは、厨房でシェフのウミガメモドキに出会う（ルートによっては、トランプ兵）。強引なウミガメモドキに追い詰められたアリスの前に現れたのは、大鎌を持ったドレス姿の愛らしい少女――女王だった。

15 牢屋の幽霊

女王が振り下ろす鎌をかわしたアリスは、寝室へと逃げ込む。どこからか聞こえてくる微かな音を頼りに床下へと潜入すると、そこは時計で埋め尽くされた牢屋だった。誰もいないはずなのに、不気味な「何か」の気配がアリスに絡みついてくる……。その「何か」を背負ったまま城の外へと脱出したアリスは、チェシャ猫と再会。その正体が時間くんであると知らされ、衝撃を受ける。

16 チェシャ猫の首

時間くんの救出に成功した直後、チェシャ猫の首が宙を舞う。後ろには鎌を持った女王の姿が……。絶叫するアリスの耳に届いたのは、いつもと変わらない飄々としたチェシャ猫の声だった。「普通、ネコは首と胴体が離れても死んだりしないよ」。チェシャ猫（胴体）を追って森に消えていく女王を見送ったチェシャ猫（頭）とアリスは、グリフォンに乗り（選択ルートによっては、井戸を通って）公園へと戻る。

第六章 「赤と黒の迷宮」フローチャート

【バラの迷路】
↓
【迷路の向こう側】
↓
【包帯の女】
↓
【未だ歪んだままの夜】
↓
【トカゲのおまわりさん】
↓
【真実裁判】
↓
【烙印】
↓
【惨劇の夜】
↓
【真実】
↓
【赤と黒の狭間】
↓
第七章へ

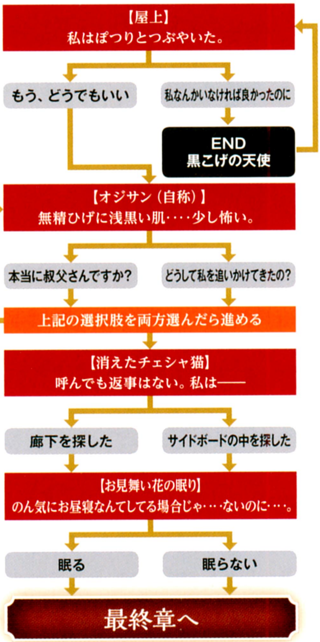
17 無限迷宮

時間くんのおかげで、公園のお茶会は終わっていた。アリスとチェシャ猫はバラ園へと足を踏み入れたが、そこは無限迷宮。逃げていく『誰か』を追いかけるうち、辿り着いたのは自分の家だった。チェシャ猫の首を落としてしまったことに気づき公園に戻ろうとするも、家に入っていくシロウサギの姿を目撃した途端、拒絶する意思に反して、アリスも誘われるように家の中へ――。そこで出会ったのは、例の包帯女だった。女の包帯が剥がれ落ちたとき、アリスは血まみれのカッターナイフを握りしめていて……。

18 真実裁判

「私、人を……殺したの」。交番に出向いたアリスは、以前廃ビルで会ったトカゲのビルと再会する。ビルに「真実の法廷」へと連れていかれたアリスは、裁判によって幼い頃の記憶を次々と取り戻す。そしてついに、あの日の夜、母の恋人の武村が血だらけで倒れていたこと、その傍らに佇んでいた母の姿――そして自分が母に殺されかけたことや、寸前の所で自ら命を絶とうとしたこと……封印した、それらの悲しい記憶に直面するのだった。

第七章「まどろみの現し世」フローチャート



19 歪みの国を作り出したのは…

病院で目覚めた亜莉子は屋上でチェシャ猫と再会する。猫の告白によって、歪みの国を作り出したのが自分自身であること、そして、住人たちの想いや存在意義を知った亜莉子。シロウサギのことだけは思い出せないが、その記憶はシロウサギ自身が歪みと共に飲み込んでしまったのだという。今も彼は、人に紛れて亜莉子のそばにいるというが……。

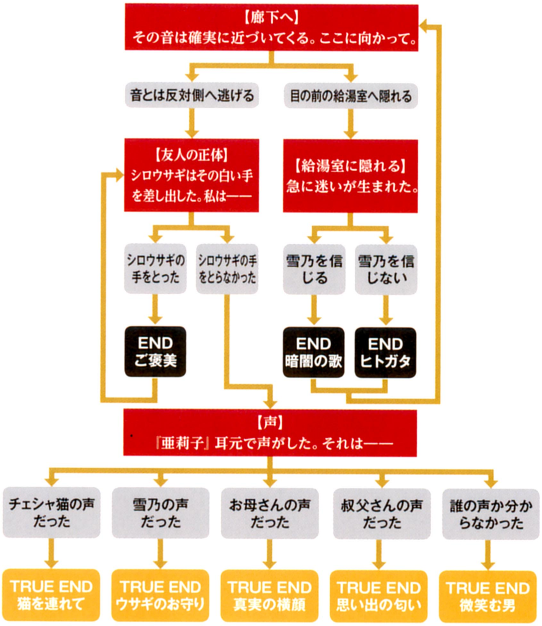
20 消えたチェシャ猫

病院の廊下で出くわしたのは、夜の街で亜莉子を追いかけてきたあの男性だった。彼は叔父の康平だと名乗り、母の恋人・武村は一命をとりとめ、同じ病院に入院中だということを亜莉子に説明する。翌朝起きると、チェシャ猫はいなくなっていた。代わりに一枚のカードが落ちていて、そこには「気づき損ねているもうひとつの真実は目の前に」というメッセージが浮かび上がり……。

21 あれは、だれなの?

亜莉子の誕生日当日。お見舞いに来た担任の吉岡先生（選択ルートによっては、武村）の言葉によって、亜莉子に一つの疑いが芽生え始める。同じクラスで、ずっと友達だったはずの雪乃。……雪乃は、一体誰なの……？ そのとき窓から見えたのは、大きなプレゼントを抱えて病院の扉をくぐる雪乃の姿。亜莉子は咄嗟に病室を逃げ出し……。

最終章「狂宴の果て」フローチャート



エンディングリスト

TRUE END 猫を連れて
不思議と思い出されるのは、優しい記憶ばかりだ。

TRUE END ウサギのお守り
悪夢に溺れそうになるたび、左手の甲が痛んだ――。

TRUE END 真実の横顔
真実はひとつにあらず――明かされる、あの夜の出来事の「続き」。

TRUE END 思い出の匂い
康平だけが知っている、幼い頃の亜莉子と、姉さん――亜莉子の母の姿。

TRUE END 微笑む男
亜莉子ちゃん、
僕の娘にならないかい。

END フードの中
ほら――全部消えたら、私の手の中にあるのは、猫の首、ひとつ。

END 黒こげの天使
赤ん坊の遺体は、黒く焦げていた。まるで腹の中で焼け死んだかのように。

END 暗闇の歌
雪乃が、なんだかどこかで聞いたことのある歌を歌っている――。

END ヒトガタ
猫は人形の頬を力なく舐めると、その傍らで、静かに目を閉じた……。

END ご褒美
解剖室の床で、セーラー服の少女が、赤い肉塊に何度も何度も包丁を――。

END 仲間はずれ
街は死体だらけだった。どうして私だけ生きているんだろう――？

END 幸せのブルー
茫然とする私の体から、血は一滴残らず染み出していった。

END 赤い猫
僕だけのアリスになってくれるのなら、もう誰にもきみを傷つけさせない。

END 僕のアリス
きみが望むのなら、僕は今まで通り、きみの忠実な猫を演じよう。

END 無視の代償
頭を失くした私の体が、暗い階段をすべり落ちていく――。

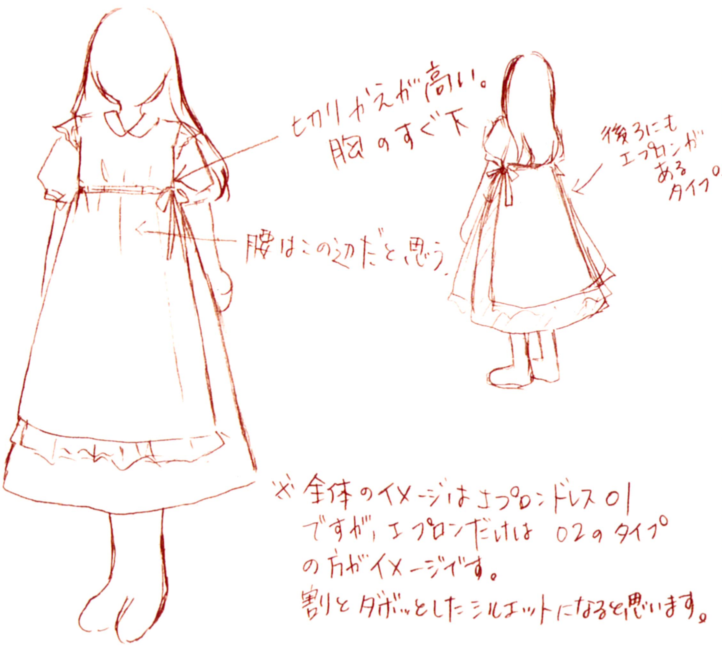
ALICE(KATSURAGI ARIKO)

アリス（葛木亜莉子）

私はもう、目を背（そむ）けて生きていくわけにはいかないから

主人公の少女。高校一年生。四歳の頃に父親を火事で亡くす。母子家庭で育ったためか妙に現実的でしっかりした一面もあるが、基本的には夢見がちな性格。シロウサギの導きにより、シロウサギを追いかけることに……。チェシャ猫をはじめ、歪みの国の住人たちからは「アリス」と呼ばれている。シロウサギを追いかける過程で封印した過去の記憶を取り戻し、真実と向き合っていくことになる。

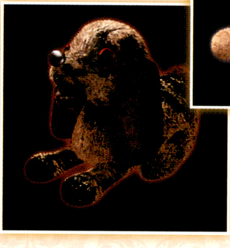
シナリオライターによる設定画



キーアイテム

子犬の玩具

包帯女が登場するシーンや、血の海、真実裁判でも登場する機械仕掛けの子犬の玩具。元の持ち主は、幼き日の亜莉子で、当時の亜莉子にとっては「大切な友達」だった。ところが、自宅が火災に遭った際、「友達」を取りに戻ってしまった亜莉子を助けようとした父親が死亡。現実を受け止めきれなかった母親は、後日、この玩具を亜莉子の目の前で燃やしてしまう……。



➡元々は愛らしい子犬の姿をしていたが、⬇今は表面が焼け爛れ、むごたらしい姿に……。

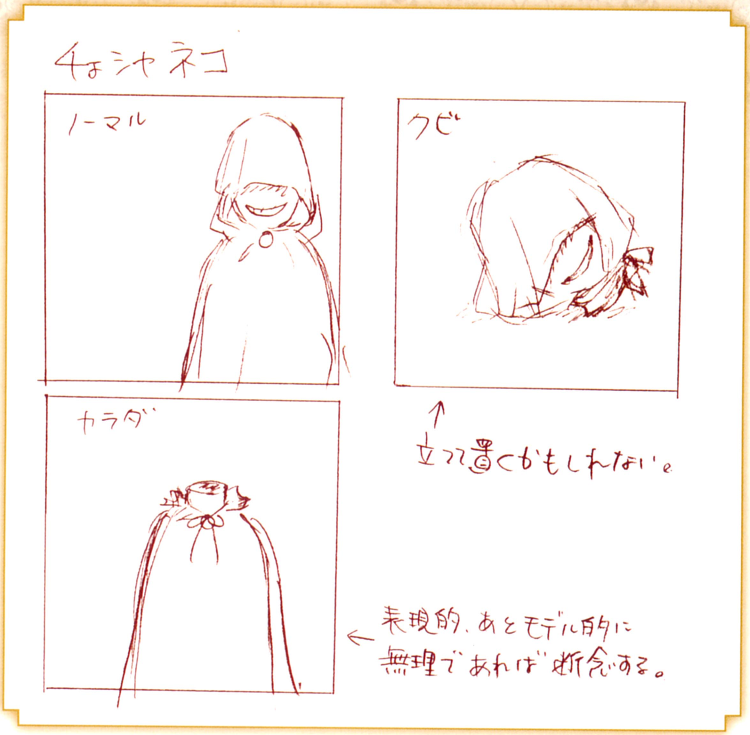
Cheshire Cat

チェシャ猫

僕らのアリス、君が望むなら

放課後の自習室で、居眠りから覚めた亜莉子の目の前に突如現れた、奇妙な人物。頭から足元まですっぽり覆う灰色のローブを身にまとい、唯一見える大きな口元は常に笑みを浮かべ、黄色く鋭い歯が覗く。人間のようなシルエットだが、「二本足で歩く猫」である。アリスの意思を超えない範囲で常に彼女を導き、そのスタンスは「首だけ」になっても変わることはない。口癖は「僕らのアリス、君が望むなら」。温厚で従順な性格だが、不思議の国の「常識」を前提に話を進めるため、アリスをしばしば混乱させる。女王に首を切断された後は、首と胴体が別々に行動するようになり、胴体の行方が作中で明かされることはなかった。

シナリオライターによる設定画



キーアイテム

メロン

第七章で病院の屋上から病室へ戻る際、亜莉子は人目を避けるためにチェシャ猫の頭をタオルで包み、「メロンに見えるかも？」と無理やり考えて病室へ運んだのだが、翌朝起きてタオルをはがすと本当にメロンになってしまっていた――。メロンが現れるこのシーンは、チェシャ猫が消えたきっかけであると同時に、亜莉子と不思議の国との距離が開き始めたきっかけとしても描かれている。

➡高級感漂う立派なメロン。お見舞い品としてポピュラーな品でもあるが、作中でメロンを食べるシーンは登場しなかった。

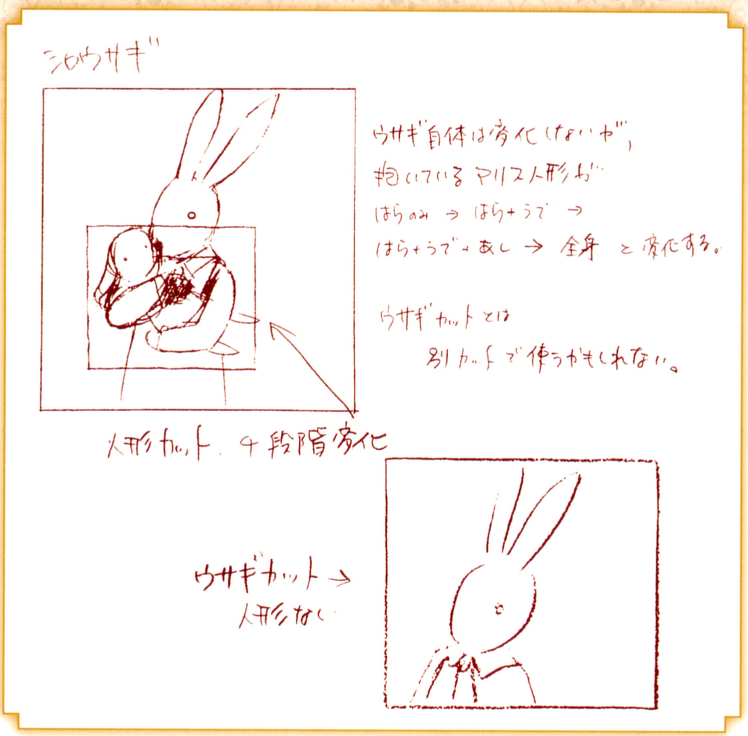
White Rabbit

シロウサギ

わるいことはぜんぶけしてあげよう

ウサギの頭と、人間の体を持ち、不気味な歌を口ずさみながら徘徊している。青いワイシャツにグレーのスラックスを身につているが、アリスの前に現れる姿は「記憶のかけら」であり、体全体が少し透けて見えている。アリスが幼い頃は、彼女の歪みを吸い取り、慰める存在だったが、アリスが母親に殺されかけた際に膨大な量の歪みを吸い取った結果、彼自身の精神が崩壊してしまった。アリスを思う気持ちだけが歪んだ形で残されたシロウサギは、苦しみの多い現実から彼女を救おうと、アリスの命を狙うようになる。

シナリオライターによる設定画



キーアイテム

レストラン「イナバ」のナプキン

第一章でアリスが見つけた、シロウサギに関する最初の手がかり。シロウサギが落としたものを、絆創膏親方が拾って服に仕立てようとしていた。アリスはこのナプキンを頼りに、レストラン「イナバ」があるホテル・ブランリエーヴルへと向かう。

キーアイテム

人形

シロウサギが抱えている人形。最初は胴体だけだったが、アリスが遭遇するたびに腕や足、首が増えていき、最終的には完全体の人形となる。それは、アリス――すなわち亜莉子の姿そのものだった。シロウサギはこの人形を抱えながら「ウデウデウデ♪　ウデはどこだろ♪　ウデがなくっちゃ♪　僕にふれてもらえない♪」など、足りないパーツを求める歌を口ずさんでいる。

HAIKI-KUN

廃棄くん

お別れだな、アリス

第二章で登場する、全身にカビが生えたストロベリージャムパン。元々は「人がうらやむほど出来のいい」パンだったが、ウカレウサギのせいで床に落ちて汚れてしまったため、無念の廃棄処分行きとなる。しかし、「食べられたい」という強い思いから廃棄回収車に乗ることを拒絶する。手を焼いたパン屋の主によってケースに閉じ込められ、カビだらけの今の姿になってしまった。——この話に共感したアリスによって、公爵夫人に食べられるという重大な役目を果たすこととなる。廃棄くんを食べた夫人はお腹を壊し、ようやく食事を止めることができた。

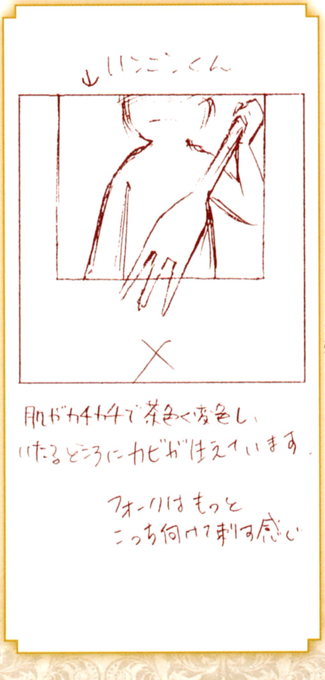
キーワード　ストロベリージャムパン

鶴岡パン店の奥でアリスが見つけたパンたちで、全員真っ白い同じ顔をした少年の姿。食べた者の体を縮める働きがある、便利で美味しいパン。会うや否や一斉に「食べて、僕を食べて!!」とアピールしてくることからも窺(うかが)い知ることができるように、ストロベリージャムパンは、パン族の中でも「食べられる」ことに強い執着がある。

キーワード　あんぱん

好戦的なパン族で、つぶあん派とこしあん派に分かれ、ホテル・ブランリエーヴルの地下街で「第二次あんぱん紛争」と称した壮絶な（?）戦いを繰り広げている。アリスを「私たちの救世主」と崇め裁量を求めるが、実のところ、両者は戦うのが好きなだけらしい。

シナリオライターによる設定画



つぶあん

『あんぱん国盗り合戦』結果発表

こしあん

投票総数 5535913票！　なんと8月にあんぱんが約553万個食されたことになります！　ナイトメア・プロジェクトのユーザー様だけで。なんということでしょう。あんぱん市場は大混乱です。いえ、かなりの経済貢献です！　景気にも少しは影響を与えたのでしょうか!?　そんな激しいあんぱん戦争の末、勝ったのはつぶあんなのかこしあんなのか……。

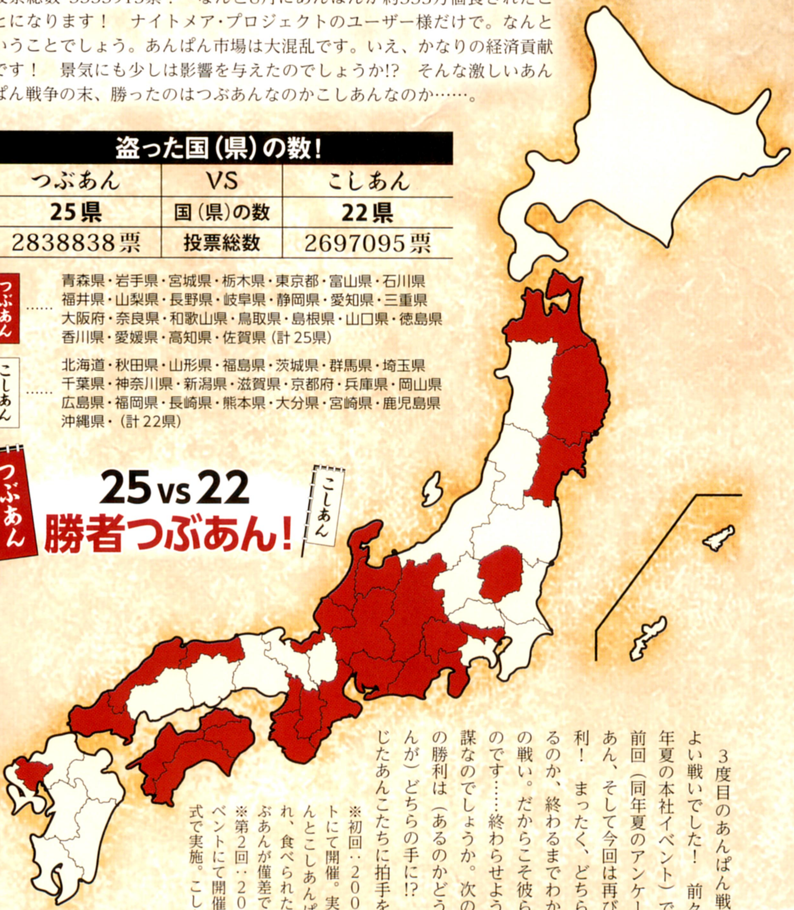
盗った国（県）の数！

つぶあん	VS	こしあん
25県	国（県）の数	**22県**
2838838票	投票総数	2697095票

つぶあん……青森県・岩手県・宮城県・栃木県・東京都・富山県・石川県・福井県・山梨県・長野県・岐阜県・静岡県・愛知県・三重県・大阪府・奈良県・和歌山県・鳥取県・島根県・山口県・徳島県・香川県・愛媛県・高知県・佐賀県（計25県）

こしあん……北海道・秋田県・山形県・福島県・茨城県・群馬県・埼玉県・千葉県・神奈川県・新潟県・滋賀県・京都府・兵庫県・岡山県・広島県・福岡県・長崎県・熊本県・大分県・宮崎県・鹿児島県・沖縄県・（計22県）

つぶあん **25 vs 22 勝者つぶあん！** こしあん



3度目のあんぱん戦争。なかなかよい戦いでした！　前々回（２００８年夏の本社イベント）ではつぶあん、前回（同年夏のアンケート）ではこしあん、そして今回は再びつぶあんの勝利！　まったく、どちらに軍配が上がるのか、終わるまでわからないあんこの戦い。だからこそ彼らは戦い続けるのです……終わらせようとする方が無謀なのでしょうか。次のあんぱん戦争の勝利は（あるのかどうかわかりませんが）どちらの手に!?　みなさまの投じたあんこたちに拍手を！

※初回：２００８年本社イベントにて開催。実際につぶあんぱんとこしあんぱんが振る舞われ、食べられた数を競った。つぶあんが僅差で勝利。

※第2回：２００８年サイトイベントにて開催。アンケート形式で実施。こしあんが勝利。

※2009年8月中に開催された「真夏のナイトメア」の企画です

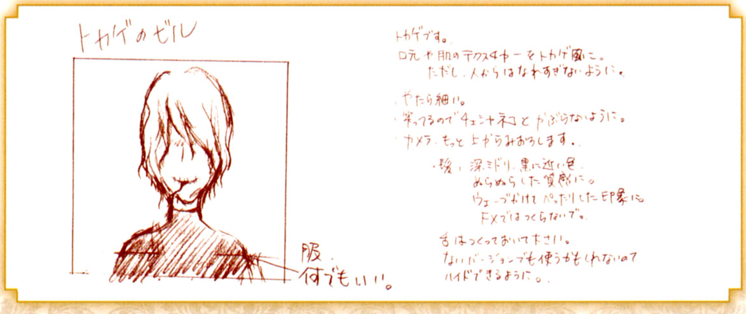
Bill

ビル

シチューはいかがですか。
パンをどうぞ

緑色の髪をしたトカゲのような男。第三章ではウェイター、第六章では警察官の姿となってアリスの前に現れる。歪みの国では「真実の番人」という立場を担っており、アリスの記憶の番人として、その秘密を守る存在である。第五章の「真実裁判」では女王やチェシャ猫と共に、アリスが真実の箱を開ける手助けをした。なお、ビルという名前が明らかになるのは第六章である。

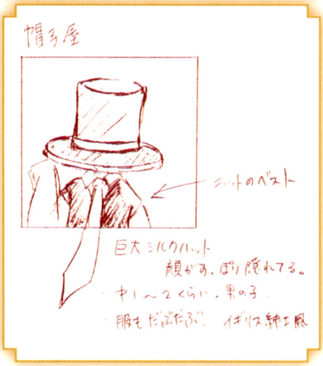
シナリオライターによる設定画



Mad Hatter

帽子屋

シナリオライターによる設定画



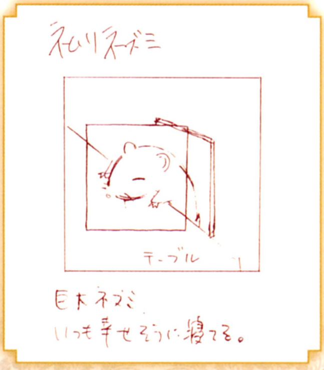
あああ、全くもう！ なんて無知なんだ！！

巨大なシルクハットにぶかぶかな服を身につけた、男の子。ネムリネズミには迷惑をかけられながらも、なぜか甘い。永遠に三時を指す時計のせいで、ネムリネズミとともに終わらないお茶会を続けていた。

Dormouse

ネムリネズミ

シナリオライターによる設定画



さぁ……座っ…… お茶を……

常に眠っているか、もしくは眠りかけている、人間の赤ん坊くらいのサイズのネズミ。アリスのことを積極的に助けようとしてくれるのだが、睡魔に負けて眠ってしまう。さらに寝ぼけて帽子屋にフォークを刺してしまうという困った癖もある。

Queen

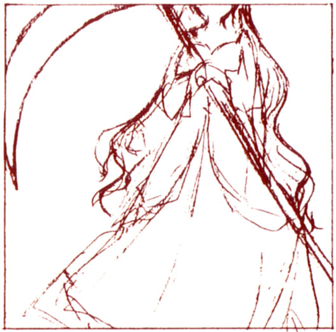
女王

あなたの首を私にくれたなら、
私はあなたに永遠をあげる……

「首切りの城」に住む女王。金色のウェーブがかかった髪に、淡い薔薇色のドレスを着ている。見た目は可憐な美少女だが、生首が大好きであり、愛用の大鎌を振り回して相手の首をすぐに切り落としてしまう。第四章では、首を刈って永遠に自分の傍らで愛することに固執し、アリスを執拗に追いかけまわしてきた。結果的にアリスの首を刈ることには失敗したが、はずみでチェシャ猫の首を誤って切り落としてしまった。愛情表現は特殊だが、アリスを大切に思う気持ちは本物で、第七章では、ハートのエースのトランプにメッセージを浮かべ、真実を伝えようとする。

シナリオライターによる設定画

ハートの女王



13～15

ピンク　黒

ドレス ー ピンク.レース.ふわふわ ⟺ 真っ黒のドレス

喪服ver.があります。
テクスチャも
用意して下さい

金髪.長い.ウェーブ　FXは使わないこと。

巨大ガマ.
血のりつき、こっちで用意する
カマ有とナシがあります。ナシの時もポーズそのまま.
胸で両手をくみあわせてる感じ。

衣装替え

絆創膏親方

ハリー

公爵

公爵夫人

給仕カエル

ウミガメモドキ

トランプ兵

グリフォン

芋虫

……一応、
叔父さんなんだけど

和田康平
（叔父さん）

亜莉子ちゃん、
僕の娘にならないかい

武村

大丈夫。私、
一緒にいてあげるから

雪乃

包帯女

キャラクター人気ランキング発表

2014年8月20日(水)～2014年10月31日(金)までの期間、小説『歪みの国のアリス』早期購入者特典応募者に対し、「あなたの好きな『歪みの国のアリス』登場キャラクター上位3人は誰ですか?」というアンケートを実施していました。このコーナーでは、アンケート結果(得票数)をもとに、各キャラクターのランキングを発表します!

●アンケート回答者数　4678人(回答者1人につき最大3キャラクターに投票しています)

1位 チェシャ猫 3990票

僕らのアリスが1位じゃないなんて驚きだね。アリスは、なめても食べてもおいしいのにね

2位 アリス(葛木亜莉子) 2326票

なめるのも食べるのためだから！　でもチェシャ猫とは大差かあ…やっぱり、首と胴体が離れたりできないからかな…

3位 廃棄くん(ストロベリージャムパン) 1112票

3位、ありがとな！　出番が少なかったわりには健闘したほうじゃね？　ちなみに俺は、食べられるのは大歓迎だぜ！

4位	女王	752票
5位	シロウサギ	732票
6位	帽子屋	546票
7位	ビル	526票
8位	和田康平(叔父さん)	422票
9位	ネムリネズミ	360票
10位	雪乃	192票

11位　グリフォン　120票／12位　ハリー　96票／13位　武村さん　61票／14位　あんぱん(こしあん・つぶあん)　24票／15位　芋虫　23票／16位　時間くん　22票／17位　水の精霊たち　21票／18位　絆創膏親方　15票／19位　トランプ兵たち・給仕のカエル　各10票／20位　お母さん　6票
以下5票以下のキャラクター……公爵、ウミガメモドキ、包帯女、公爵夫人、ウカレウサギ、血を吸うバラ、亜莉子の隣の家に住んでいるおばさん、警察官、メアリ・アン、子犬の玩具、コラム書いている人

ナイトメア・プロジェクト グッズカタログ

Nightmare Project GOODS CATALOG

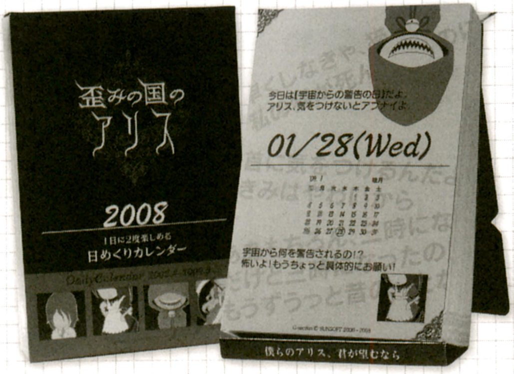
イベントやナイトメア・ルームで、期間限定発売された貴重な公式グッズを大公開！　今では手に入らないグッズが大半なので、「全部持ってる！」という人は、なかなかいないかも……？

◀ポストカード

▲クリアファイル

▲下敷き

◆ クリアファイルセット ◆

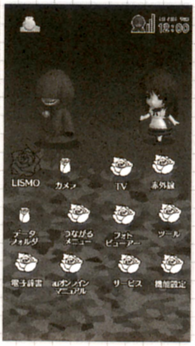


◆ 日めくりカレンダー2008 ◆

◆ 週めくりカレンダー2009 ◆

◆ 週めくりカレンダー2010 ◆

◆ アリス　ポストカード ◆

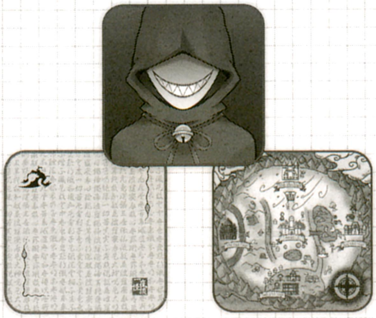


◆ アリス　デジタルコンテンツ ◆

◆ アリス　ラバーストラップ ◆

◆ チェシャ猫
フィギュアストラップ ◆

◆ アリス　ポストカードセット赤・黒 ◆



◆ ミニタオル ◆

◆ 一夜怪談　ポストカード ◆

◆ ナイトメア・プロジェクト しおりセット ◆

◆ 蒔絵キャラシール アリス・一夜怪談 ◆

ノベライズ 『歪みの国のアリス』紹介

2014年8月に発売された、ナイトメア・プロジェクト初の公式ノベライズ。原作シナリオライター書き下ろし「歪みの国のアリス」キャラクターショートメールが届く、早期購入特典も実施。キャラクターメールの内容は【もしも、歪みの国のアリスが学園恋愛モノだったら】というifストーリーだった。

『歪みの国のアリス』

著・狐塚冬里 イラスト・vient

原案・サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）

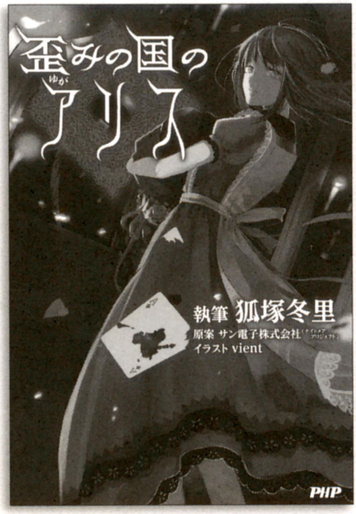
定価・1200円（税別）

狐塚冬里さん comment

公式ガイドブックのご出版おめでとうございます！　ノベライズを担当させていただいてからすでに1年が経過していることに驚きました。今でもあちらの世界はとても近くにあるような感覚があり、これからもきっとそうなのだろうなと思います。

ナイトメア・プロジェクト comment

アリスをリリースした日、まさか小説になる日がこようとは思っていませんでした。小説版アリスが出た日、まさかガイドブックが出ようとは、やっぱり思っていませんでした。ひとえに皆様のおかげです。小説版アリス、ぜひお楽しみください！



ノベライズ版『歪みの国のアリス』口絵

『歪みの国のアリス』
制作陣ロングインタビュー

プロデューサー 清水薫樹 × ディレクター兼シナリオライター 山城悦子 × チーフプログラマー 角田宗広

ナイトメア・プロジェクト作品の制作に長年携わってきた、御三方にインタビューを敢行。第1弾ゲーム『歪みの国のアリス』誕生秘話を伺いました。

――ナイトメア・プロジェクト第1弾ゲーム「歪みの国のアリス」はどのようにして生まれたのでしょうか。

山城 『歪みの国のアリス』はもともと有志が残業時間を使って作り始めたゲームなんですよ。その頃、わたしの所属するチームがちょうどコンシューマーゲーム（※1）から撤退して、パチンコのCG制作を担当することになったんです。つまり、ゲームの制作ラインから外れてしまったわけなんですが、「ゲームを作りたい」という気持ちはくすぶっていて……残業時間を使ってゲームを作り始めたんです。

清水 そのゲームを何とか世に出したいけどプログラマーがいない。そこで以前一緒に働いていた角田君を他の理由も付けてチームに呼び寄せました。

角田 久々にこのチームに来たら、「Gセクション」というチームができていたんです。パチンコのグラフィックを作っているので、グラフィックの頭文字をとって「Gセクション」なんですが、本当はゲームの「G」なんだよ……という話もこっそり聞いたりしました。それを聞いて、ゲームを作りたいという気持ちは捨てていないんだな、と感じたのを覚えています。

山城 最初は本当に、数人だけで、ゲームを作り始めたんです。

角田 山城さんには、通常の仕事と並行してシナリオ作業を進めてもらって。やがて『歪みの国のアリス』のストーリー案が出てきたので、じゃあ、それでいこうということになりました。

山城 それから、プロデューサーである清水さんにシナリオを提出して……。「仕事として、やってもいいよ」ということになって、正式に就業時間中にゲームを作れることになったんです。

清水 そうそう、たしか、最初は『歪みの国のアリス』ではなくて――『薄闇迷宮のアリス』とか、そんな名前だった。

――山城さんは、もともとグラフィックデザインを担当されていらっしゃったそうですが、『歪みの国のアリス』が初めてだったのでしょうか？

山城 一からすべてのシナリオを手掛けたのは、『歪みの国のアリス』が初

めてです。「山城さんはシナリオ書けるんじゃない？」と最初に予想したのは、清水さんでした。

――シナリオが書けるんじゃないか……そう思われたきっかけは、何かあったんでしょうか？

山城　わたしたちのチームは、PS2のゲーム『クロックタワー3』の開発に関わっていまして、このタイトルのシナリオ担当は別会社の方だったんですが、諸事情あって――矛盾や、伏線の未回収などが目立つシナリオになってしまっていたんです。

清水　シナリオ会議には、僕も出ていたんですけど、「このシナリオでいきましょう」という決定稿（※2）を何十回も出し直したように記憶しています。こんなことは本当に異例で……決定稿になる前段階のテキストが、それこそ無数に存在している状況でした。そんなとき、山城さんが「ここは矛盾している」とか「伏線を拾っていない」とか、指摘して補完案を出してくれたんです。

山城　わたしはもともと『クロックタワー』が大好きでゲーム業界に入ったので、なんとかしたくて……。シナリオを補完するためのアイテムとして、「書物」をゲーム内に配置したらいいんじゃないか、と提案しました。

清水　山城さんの提案を見ているうちに、「シナリオをすごい理解しているなあ」「これならオリジナルのシナリオも書けるんじゃないか」と思ったんです。あとは……普段のメールの文章も、なんか面白かったんで（笑）。

――晴れて正式に制作がスタートした『歪みの国のアリス』をはじめ、その後、数々のゲームを世に送り出していっているナイトメア・プロジェクトですが、どのような流れでゲームが作られているのか教えてください！

清水　基本的には「こんな感じのストーリーで、このくらいのサイズになります」というのを何案か山城さんが考えてきて、「今回は、こういうスケジュールだからこれをやろうか」みたいに、その中からピックアップするかたちでスタートしていきます。だから、まだ企画段階で止まっている『蛇神』というタイトルをはじめ、今後「書いてくれるとうれしいな」という案がまだまだあるんですよ。

山城　ただ、『歪みの国のアリス』は、とりあえず「シナリオ、書けるんじゃない？」みたいな漠然としたスタートだったので、その時はアリス以外のプロット（※3）は書いていませんでしたね。

――シナリオが生まれてはじめて、プロジェクトが動き出すわけですね。その後、キャラクターのデザインが生み出されるのでしょうか？

角田　キャラクターは、シナリオと同時進行でデザインがつくられていく感じですね。

山城　ただ、さきほどお話ししたとおり、『歪みの国のアリス』の時は、とにかく人がいなかったので、どちらかというとシナリオをきっちり完成させてから、キャラクターと背景デザインに取り掛かる……という流れでした。……余談ですが、『Seventh Blood Vampire』や『迷ヒ家ノ鬼』までは、シナリオと並行して3DCG背景の制作もわたしが担当していたんですよ。あとからメンバーが増えましたが、最初は人がいなかったので、そのころは本当に大変でした。

――シナリオもCGも……となると作業ボリュームもかなりのものですね……！　ナイトメア・プロジェクト作品は、シナリオやビジュアルはもちろん、音楽もゲームの世界観の魅力を引き出す大きな力になっているように思います。

山城　音楽だけはずっと外注でお願い

⬆2作品目の『一夜怪談』（右）と、3作品目の「Seventh Blood Vampire」（左）は、和洋の違いはあるが、どちらもホラー色の強いストーリーを予感させるタイトル画面。

していますが、楽曲の製作指定はわたしが書いています。「このシーンはこんな曲！」みたいな感じで。なので、音楽をつける作業は、全体の中でも最後の方に行う作業になりますね。音楽をひとつひとつ当てはめてみながら、全体の最終推敲をするという形です。

清水　映画でいうところの監督だ（笑）。

山城　そう、全部オレがやる、みたいな（笑）。

角田　ナイトメア・プロジェクトシリーズについては、画像の微調節も、サウンドのはめ込みも、全部山城さん自身で、実際のゲーム画面を見ながら調整するという形をとっています。普通のゲームはまず企画書があって、企画書の指示を見ながら第三者が組んでいくものなんです。でも、この形でやってしまうと、山城さんはもうちょっとここも、もうちょっとそこも……ということになっちゃうだろうし、プログラマーとしても、すべてに対応するのは大変なので……。

一同　（笑）

角田　アリス・エンジンと我々は勝手に呼んでるんですが、スクリプト・タグ（※4）を山城さんが書き換えると、それに応じて、プログラムもその場で変更されていくというシステムです。

──シナリオ、ビジュアル、音楽。すべてが揃い、いよいよリリース……という段階でも、いろいろなご苦労があったと、以前「ナイトメア・ルーム（※5）」で明かされていましたが……。

角田　あるぞ～。容量がぎりぎり（※6）だったりとか！

山城　そうそう……。わたしも、ぎりぎりまでデータを圧縮（※7）しようと試みました。のちに復活してるんですけど、トランプ兵ルートのエピソードを削ったり……。でも最終的には、プログラマーに苦労させてしまうという感じです。

角田　容量節約のために圧縮をかけるのはもちろんのことですが、当時はそれ以外の方法も探っていました。『歪みの国のアリス』をフルサイズでリリースすると規定の容量をオーバーしてしまう。では、どうしたらいいか……。いろいろ調査していると、ちょうど某大手ゲームメーカーさんから、超ビッグタイトルがリリースされたぞ、という情報を聞きまして。そのゲームは、規定の容量よりも大きいデータだったんです。そこでキャリア（※8）へ、その方法を問い合わせたら、「あのタイトルは例外だ」と一蹴されたり……。ほかにも裏ワザ的な手法でゲームをリリースしていた会社があって、その方法を参考にしようとキャリア側に問い合わせたら、それもダメと言われ……。それどころか、問い合わせたゲームが直後に配信停止になってしまったという……今思えば、あの会社には悪いことしたなぁ（苦笑）

清水　そういう変わったことを調査したり、圧縮を試みたり、チーム一丸となっていろいろやってみて……それでもキャリア側の制限をクリアすることができなかったので、別の方法を検討しはじめました。

──「別の方法」というと……？

角田　いろいろな案がありましたが、大きく分けると、シナリオのカットも考慮し、なんとか容量を収めて1つのゲームタイトルとしてリリースするという案と、前後編2つのゲームに分けてリリースするという案です。

清水　……実は、リリース自体を取りやめようかという案や、途中段階でシナリオを無理やり終わらせてリリースするという案も出ていました。それらを踏まえて山城さんと話をして、彼女から「本当はもっと書きたい」という答えがあり、「じゃあ、もうこれは前後編で分けてリリースすることになってもいいから、今回は書きたいところまで書いて」という話になったんですよ。今になって思い返してみると、この決断が大きな転換点だったなと思います。

──当時、「前後編」でゲームがリリースされることは、非常に珍しいことだったように記憶していますが、その背景にはそんな決断があったんですね。

清水　結果として好評だったのでよかったと思います。山城さんも推敲を繰

り返した結果、さらに良い作品になりましたし……やはり、あそこで話をしっかりと書ききったのが本当によかった。

山城　そう言ってもらえるなら、わたしもよかったです。

清水　でも、当時は、たしかに「携帯ゲームで、前後編はおかしい」という意見がいろんなところから出ました。購入価格も、最初は300円でリリースしようと考えていたのですが、前後編になったので各編200円ずつという価格に変更したりして。ようやくキャリアに提出して、リリースできたわけなんですが――1社だけ、さらに容量の規定が厳しいところがあって、そのキャリアでリリースする分だけ、全部で4編に分けざるを得なくなって。あれにはびっくりした……。

様々な困難を乗り越え、ようやくリリースされた『歪みの国のアリス』。ゴシック感漂うタイトル画面では、テーマソングである「My sweet pain」が流れ、プレイヤーを「優しい悪夢」に誘ってくれる。

一同　（笑）

――リリース後、ファンからの反応はいかがでしたか？

清水　「アプリの価格が良心的すぎます。大丈夫ですか？」というコメントがありましたね（笑）

山城　こちらの開発費を心配してくれるという（笑）

角田　ほかにも「会社がつぶれるとアプリで遊べないのでカンパさせてください」とか（笑）

清水　ちょっと真面目な話をすると、当時は「携帯向けのアドベンチャーゲームは売れない」と言われていたんですよ。『テトリス』とか、電車の待ち時間で――つまり、短時間で遊べるゲームじゃないとダメだよ、と。そもそも携帯電話には長時間遊ぶためのバッテリー（電池）がない。じゃぁ充電しながら家で携帯ゲームをするかというと、コンシューマ機で遊ぶから……。内心、「そうだよな」と思いました。それでも、『歪みの国のアリス』は内容が非常に良いと思っていたので、リリースに踏み切ったんです。それから……プログラマーに無理を言って、ゲームクリア後に、プレイヤーが感想を制作陣に送れるような仕掛けを用意してもらいました。

――最近の携帯向けアプリゲームでは、プレイ途中でも評価やコメントを投稿できるのが主流ですよね。

清水　あえてクリア後に限定したのは、ゲームをクリアした人ならば「よかった」と書いてくれる人が多いはずだから……と見込んだからです（笑）。たとえ、結果的にゲームがそんなに売れなかったとしても、せめて温かいコメントを見て癒やされよう、と。でも蓋を開けてみたら、初日から結構な人数がゲームを購入してくれた。それどころか、丸一日かけて、すごいスピードでクリアしてくれたり。……たぶん、昼間とか夕方にゲームをダウンロードして、そのまま最後まで一気にゲームを進めて、明け方近くにようやくクリアして、そのままのテンションで感想を送ってくれたんだと思います。

山城　送られてきた感想の送信時刻を見ると、午前2時とか、4時とか。普通だったら寝てる時間だろうに、「おもしろかったです～！！！！！！！」って。

角田　深夜なのも相まって、テンション高い高いっ（笑）

一同　（笑）

清水　でも、「涙が途中から止まりませんでした～！」とか、「涙、涙、でした～！」とか、おそらく、画面の向こう側で泣きながら感想を書いてくれてるんだろうな、というのもわかって――あれはとても嬉しかったですね。同時に、こんなに早くプレイしてくれたんだ、という熱さにもびっくりしました。

――リリース当時は、「携帯ゲーム」ということもあって、どちらかというと学生を中心に若いファンが多かったかと思うのですが、大人の反応はどう

だったのでしょうか？

清水　一度だけ、プレイヤーの親御さんから、抗議のお言葉をいただいたことがありました。

山城　会社に、電話がかかってきたんでしたよね。

清水　「娘がプレイしているんですが、主人公が人をナイフで刺すとか、流血シーンの表現があると聞きました。なんでこんな残酷なゲームを世に出すんですか？　教育上よくないじゃないですか。もっとスーパーマリオとか、そういうゲームを出してください！」という趣旨のお言葉をいただきました。ご意見に対しては真摯に耳を傾け、ゲームの趣旨も丁寧に説明したつもりなんですが、最後まで納得いただくことはできず、「とにかく、うちの子どもにはもうやらせない」と言い残して電話は切れてしまいました。その後、その子はお母さんにゲームを禁止されてしまったんだろうか……そう思うと、せっかくプレイしてくれていたその子に対して、申し訳ない気持ちになって……。それから、我々が出来ることをいろいろ考えて、『ゲームをプレイしてくれた若いファンたちの目線で、保護者である大人たちに対して『歪みの国のアリス』を紹介するメッセージ』をサイトで募集することにしたんです。集まったメッセージは、後日「保護者の方へ」という項目でまとめてサイトに掲載しました。お母さんに何か言われたらこのページを見せてね、そうしたらアリスは消されないかもしれないから、と。

――なるほど。今でもそのサイトページは閲覧することができますよね。どれも作品の本質をしっかり見抜いた、熱いメッセージはかりだったのが印象的でした。

清水　それが功を奏したのかどうかはわかりませんが、最初の1件以降、保護者の方から抗議のお電話をいただくようなことはありませんでした。

角田　この話にちょっと関連しますが、有害サイト問題なんかもありましたよね。

清水　そうそう。あの頃、ちょうど「有害サイト」という言葉がニュースなんかでも話題になるようになって。

角田　キャリアによる認証制度もスタートして、一度有害サイトに指定されてしまうと、子どもたちの携帯からはアクセスできなくなってしまうんですよ……。

清水　我々のサイトも、一度、某キャリアで有害サイト指定されてしまったことがあるんです。その時は、キャリアの窓口に、「うちのサイト、有害サイト指定されているんですけど、そんなに酷くないと思います。一度見てください」と伝えたら、すぐに解除されたんですが。まぁ、そういうこともあって、ファンから寄せられたメッセージは今でも掲載し続けているんです。

角田　あの時は、大勢のファンが協力してくれてありがたかったですね。

山城　そうそう、「守らなきゃ！」みたいな。

清水　逆に、お母さんが先にゲームをプレイしていて、「内容が良かったから、自分の娘にもゲームを紹介した」というメッセージもいただいたり。

――二世代にわたって同じゲームをプレイできるなんて、素敵ですね！　ファンから大切にされているナイトメア・プロジェクト作品ですが、逆に、ナイトメア・プロジェクト側もファンサービスというか、ファンとの交流イベントを何度か開催されていますよね。特に印象的だったイベントはありますか？

清水　印象的だったのは、やっぱり一番最初のイベントでしょうか。

山城　会社（※9）で開催したんですよね～。グッズの発売記念で開かれたイベントでした。

清水　そうそう、ナイトメア・プロジェクト初のグッズ制作&発売の記念に。

角田　グッズ自体は某大手書店チェーンで販売いただけることが決定していたんですけど、ちょっと先行で販売します！　と言ってイベントを開催したら、遠方からも本当にたくさんの人が来てくれて。うれしかったです。

清水　青森とか、九州とか、すごい遠いところから。来てくれるだけでもあ

りがたいのに、差し入れまで持ってきてくださった方もいて。イベントは1日だけでしたが、たぶん300人くらい来てくれたんじゃないかなぁ。告知もほとんどしていなかったのに――。

角田 「ナイトメア・ルーム」で少し言ったくらいで。

山城 それなのに、社員の数と同じくらいの人数が来てくれた（笑）。

清水 休日に開催したんですが、ロビーフロアから食堂までを使わせてもらえるよう、一応事前に会社側に許可をとっておいて良かったです……。

角田 下のフロアでグッズを販売して、「よかったら上のフロアも見学していってください」と対応しましたね。

山城 本当に全部手作りのイベントでした。直前にご近所の花屋に行って、「バラ1本ください」って言って会場に一輪のバラを用意したり（笑）。イベントでは、途中からわたしもグッズの販売を担当したんですが、お釣りがわからなくなっちゃって、「お釣りはいくらでしたっけ……」とお客さんに聞いたり（笑）

一同 （笑）

角田 2回目のイベントでは、会場は引き続き会社だったんですが、グッズ販売以外にもいろいろやりました。『歪みの国のアリス』の着せ替えコスプレ撮影とか。

清水 そうそう、そういうのもやったね。意外と皆さん、写真撮影に応じてくれるんだな〜と、感心したのを覚えています。

山城 わたし、2回目のイベントには出てない。

角田 そうでしたっけ。そういえば、1回目の時は山城さん、「黒子に徹する！」って言っていたのに、結局会場で「『歪みの国のアリス』を書いている人」ってバレて、みんなに囲まれてましたよね。最終的にはサインにも応じてた（笑）

山城 署名くらいしかできませんが、いいですか、って（笑）。漢字でフルネームを書いたのを覚えています。

――署名……というのは珍しいですが（笑）、ファンにとっては、大切な宝物になっていると思います。一方で、お住まいの地域の関係で、イベント会場になかなか足を運べない……というファンも楽しめるように「クリア後のおまけ（※11）」や「内緒の国のアリス」が公開されていますよね。

山城 コンテンツが少なかったので、せめてもの足しにと。書籍でいうところの「あとがき」みたいなものをやりたいと思っていたんです。でも、裏話をするにしても「わたしが開発者です！」みたいな感じではやりたくなかったので（笑）、それなら、とキャラクターたちに代弁してもらうことにしました。それがキャラコラム（キャラクターコラム）誕生のきっかけです。

そういえば、当時は3タイトル分ないと、携帯用のサイトは開設できなかったんですが、キャリア側のご厚意で『アリス』は1タイトルのみで開設できることになったんです。

清水 ……いや、実はあれ、「3タイトル作ることにしておいた」から開設できたんだよね……。

山城 あ、予告だけ!?

清水 そう、最初は、『歪みの国のアリス』のほかに『かごめ』と『蛇神様』というゲームのリリースが予定がされてた。

山城 カミングスーンが長いみたいな（笑）

清水 『蛇神』とか、いつ出るんだろう……みたいな……。

山城 まだ出ていない（笑）

⬆イベント会場で配布されていた会場案内。イラストやグッズ、CGデモの展示のほかに「涙のWPCムービー（※10）」「お茶会テーブル」など、ナイトメアファンなら堪らない案内の数々が明記されている。

—ファン向けのコンテンツといえば、「真夏のナイトメア」「真冬のナイトメア」も毎年更新が楽しみです。このコンテンツのスタートのきっかけは何だったんでしょうか？

山城　ナイトメア・ルームを始めてみたら、毎週更新するのが結構大変で……お盆休みや年末は休みたいから、「真夏（真冬）の何か」を公開しておいて、休み期間中にはルームを放置しようということで始まったんです。

角田　「そうだ、先にひと月分作っとけば、楽じゃん」みたいな。でも実際にはその準備が大変で……。

清水　最初は我々の休みのために始めたことが、今は逆になってる。

山城　逆になってますよね……。

清水　ユーザーからの質問に答える「質問ナイトメア」とかね。

山城　質問によって、わたしが回答したり、キャラクターが回答したり……あのあたり、わたしの凝り性が出てますね。

角田　半端なくなっちゃって。

山城　いただいた質問には全部目を通しましたが、ひとつひとつ読んでいるうちに、千通届いてしまったり。

角田　最終的には六千通来ましたよ。「これどうするの……」と思いました。

—印象的だった質問はありますか？

角田　当時某CMで流れていた「た～らこ～、た～らこ～♪」という歌と同じリズムで、片仮名だけのメールがきて。山城さんがそれに似た感じで返していたのは面白かったですね。

山城　完全に遊んでましたね（笑）。あとは某キャリアで先にリリースしていたので、他のキャリアのユーザーから「あっちのキャリアばっかりずるいです」というメールがあったりしました。

清水　「ずるいです」というのは、その後、我々にとって大きなテーマになっていきました。「ずるいです」を言われないようにしようということで、「公平にしよう」「裏切らないようにしよう」と。「ずるいです」と言われてしまうかもしれないことはしたくないな、と思っています。

角田　「ずるいです」というのは、キャリア側のルールでやむを得ない場合であることも多いですが。

山城　最初の頃のユーザーサポートって、そのあたりまで正直にお答えしてましたよね。キャリア側のこうこういう理由で……って。半分愚痴みたいな。問い合わせてくれた方も、「それじゃあしょうがない」と納得してくれたり……（苦笑）

—「好きなキャラクターは誰ですか？」という質問も過去にあったように思います。

山城　なんて答えたか、覚えてないです……。今だと、誰だろう。アリスとチェシャ猫は別格なので、それ以外だとビルですね。廃ビルで、シチューを勧めるシーンがあるじゃないですか。あそこが好きなんです。

角田　で、僕が言う。「いやいや、武村さんだ」と。

山城　武村さん推し（笑）

角田　「あのダークさはたまらないすよ」と言っていると、周りから白い目で見られる（笑）

—開発スタッフの間でも「好きなキャラ」は分かれているんですね？

山城　いや、あんまり社内でそういう話をしたことはないんですよ。実はみんな、あんまり興味ないのかも……。

角田　キャラを作った当時のメンバーは、あまりそういうことは言わないよね。そういえば清水さんも。

清水　上の立場というのもあって……公平に愛してる、みたいな感じ。

➡（右・ビル）「シチューはいかがですか。パンをどうぞ」……穏やかな物腰ながらも一歩もひかないセールストークが持ち味（？）のビルは、キャラクター人気ランキングでも第7位にランクイン。ミステリアスな印象が強いので、「ビルとチェシャ猫セットで好き！」という方も多いのでは。（左・武村）眼鏡の奥の瞳は果たして本当に笑っているのか？　亜莉子に対する過度な愛情表現に警戒するファンも……。

――『歪みの国のアリス』の今後の展開など教えてください。

清水　スマートフォン向けに高画質版の『歪みの国のアリスリニューアル（仮称／※12）』を2015年12月以降にリリースします。

山城　シナリオは同じですが、画像は高解像度になっていて、美しくなっています。

清水　今のスマートフォン向けのゲームって、「無料」でダウンロードしてみる、っていうのが普通なんですね。でも『アリス』は、今、有料のみで、無料のカテゴリには置いていません。そこで、解像度も上げたものを無料カテゴリに置いて、新しいお客さんにも遊んでもらいたいんです。ただ、昔の体験版ゲームのように、ある程度ストーリーを進めたら、そこから先は有料ですよ、というシステムにするのか？　あるいは、『オズの国の歩き方』のように全話少しずつなら無料でプレイできる一方で、課金によってロックを解除して全話まとめて遊べるシステムにするのか？　そこで悩んでいる最中です。後者のシステムで進行する場合には、壁紙などのおまけ要素を入れたり……それと、やはり追加シナリオも入れたいなと考えています。まだ、どちらのシステムになるかは未定ですが……。

角田　あとは、「英語版」を出そうと考えています。

清水　英語版はもちろん海外向けにリリースするんですけど、「日本でもプレイできるようにしましょうよ」という話も出ていて。

角田　自分もやりたいので、やろうかなと。現在はプログラムのソースを組み込んでいるところです。

清水　楽しみにしていていただければと思います！

――ありがとうございました！

※**1　コンシューマー**
携帯型ではなく、据え置き型の（TVにコードで繋いで遊ぶ）ゲームのこと。

※**2　「このシナリオでいきましょう」という決定稿**
ゲームの台本のようなもの。ドラマの台本のように、印刷され本の状態になる。

※**3　シナリオのプロット**
ストーリーの起承転結を明記した、簡易的な設定資料。

※**4　「スクリプト・タグ」**
ゲーム動作指示コマンドのようなもの。

※**5　ナイトメア・ルーム**
ナイトメア・プロジェクトによる公式ブログ。毎週木曜日更新。

※**6　容量がぎりぎり**
アプリゲームをリリースする際は、全体の容量（データボリューム）について規定がある。容量の規定数値は、キャリアによって異なる。

※**7　データを圧縮**
イラストであれば、一般的に解像度（鮮明さ）を犠牲にして、容量を軽くする行為を指す。シナリオの場合は、エピソードのカットなど。

※**8　キャリア**
携帯電話会社のこと。

※**9　会社**
ナイトメア・プロジェクト（サン電子株式会社）の社屋は愛知県江南市にある。

※**10　WPCムービー**
2005年10月26日～29日に行われたWPCエキスポのサン電子ブース内にて（ひっそりと）公開された幻のムービー。『歪みの国のアリス』の映像が初めて外部にお披露目された記念すべき瞬間であるが、あまりにもひっそりと公開されていたため、会場で目撃したというファンはほぼ皆無。

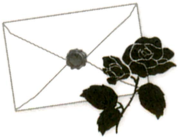
※**11　「クリア後のおまけ」**
特定のエンディングを見た後に出現する、タイトルのメニュー画面「特典サイトへ」のリンク先で、アンケートに協力すると特典壁紙が取得できる。

※**12　『歪みの国のアリスリニューアル（仮称）』**
おまけコンテンツに、追加エピソードが入ることが決定！

Short Novel

「薔薇の香りの招待状」

著　狐塚冬里
原作　ナイトメア・プロジェクト



いつもは寂しいくらいに何もない草原。その一角に、真っ白なテーブルクロスが敷かれた細長いテーブルと、六脚の椅子がぽつりと置かれている。

「紅茶はこれでよしっと……。ネムリン、そっちは用意できたか？」

「……もう……ちょっと……ぐう」

「寝てもいいけど、お茶こぼさないようにな！　火傷したら大変なんだから」

　さりげなくポットをネムリネズミから遠ざけ、帽子屋はお茶会の準備を進めていた。

　テーブルの上にはスコーンに色とりどりのケーキ、クッキーといったお菓子が山のように用意されている。もちろん、帽子屋自慢の紅茶も。風が吹いているせいで、辺りには紅茶と甘い香りが漂っていた。

「そろそろ来てもいい頃だな。ネムリンが端っこだから、その横に……」

「いい匂いがしますう！」

「うわっ！　あ、そこ俺の席！」

「え？」

　帽子屋がネムリネズミの隣の席に座ろうとしてい

たが、ほんの少しの差で、ハリーがテーブルに上がる。ハリーの身体は小さいので椅子は空いているには空いていたが、ここで無理やり椅子に座るというのも大人げない。

それに小さな鼻をひくひくさせ嬉しそうに目を細めるハリーにどけとも言えず、帽子屋はしぶしぶネムリネズミの正面の席に腰を下ろした。

「ほらほら親方！　このケーキ、生クリームたっぷりで美味しそうですよう！」

「お、おう。そうだなァ」

ハリーの隣、やはりテーブルに上がった親方は、帽子屋に少しだけ申し訳なさそうな顔を向ける。

「場所、変わるか？　ハリーの席がよかったんだろ？」

「はあ⁉　別にそんなことないし！」

「そうですよう、親方！　席なんてどこも同じじゃないですかあ。それより早く食べましょうよう！」

親方と帽子屋が話している途中で、ハリーがケーキを食べ始める。その勢いに親方は苦笑を漏らし、帽子屋に目だけで謝った。

「茶ァ、もらえるか」

「……仕方ないから、いれてやるよ」

「おう」

親方の前に置かれたティーカップに、帽子屋が紅茶を注ぐ。少し赤みの強いその色に、ハリーがケーキから顔を上げて目を輝かせた。

「血みたいに真っ赤できれいですう！　アリスの血もきっとこんな色ですよね、親方！」

——アリス……

不思議の国の住人たちが片時も忘れず、けれど普段は名前を口にしないようにしている女の子。

無邪気にその名前を言うハリーに、親方と帽子屋は目を伏せた。眠っているはずのネムリネズミですら、その寝息が一瞬だけ聞こえなくなる。

「……どうだろうなァ」

溜息まじりに応えながら、親方がティーカップを覗き込むようにして紅茶をすすった。

親方が紅茶をすする、ずず、というあまり品のない音を掻き消すように、誰かが椅子を引く。

「……いらっしゃい……ビル……」

「なんだ……ちゃんと来たのか」

突き放すように言いながらも、帽子屋は隣に座ったビルのカップにも、紅茶を注いだ。
「ご招待いただきましたから」
ビルは静かに言い、まだ湯気を立てているカップに手を伸ばす。やはりその紅茶は、血のように赤い。
「……で、この茶会は帽子屋が主催ってことでいいんだよなァ？」
「俺と、ネムリンだ」
「……みんな……元気ない……から……」
「するってェと、俺らを元気づけるためにッ？」
「違う！　俺は違うからな！　ネムリンがどうしてもって言うからそれで……!!」
「お招きありがとうございます」
「おう、ありがとな」
「ありがとうございますぅ！　ケーキ美味しいですぅ！」
口々に礼を言われ、帽子屋は帽子をさらに深くかぶり直した。
「お礼ならネムリンに言えよな！」
「……帽子屋……準備……ほとんど……やってくれた……ありがとう……」
「っ！　ネムリンのお願いだからな！　仕方なくだ、仕方なく！」
胸を張るようにした帽子屋の態度に、お茶会の席がほんのりとあたたかくなる。しかしそれも少しの間のことで、またすぐに空気が重くなった。それは、草原に吹く乾いた風によるものだけではなかっただろう。
親方の視線が、一脚空いたままの椅子に向けられる。
「……まだ誰か来んのか？」
「あ、ほんとだあ。席が空いてますぅ」
「もう誰もこねーよ。そこは……予備だ予備」
「……ぼくらのアリスが……いる……気分だけ……」
しん、と静まり返った草原に、鼻をすする音が聞こえた。
「あれ？　親方ぁ、風邪ですかあ？」
「ッ……お、おう！　近頃の風邪は鼻が出ていけねェな！」
親方は大急ぎでポケットを探ると、何かを取り出し、勢いよく鼻をかむ。

「あ、親方それ……」

「あぁん？」

　親方は今まさに、自分が鼻をかんだ布に視線を落とし、ぎゃっ！　と短く悲鳴を上げた。

「や、やっちまった……ッ」

「ハンカチがどうかしましたか？」

「ハンカチの一枚や二枚、どうってことないだろ」

「そんじょそこらのハンカチじゃねェ！　これはな、アリスの服と同じ素材の――……」

　威勢良く啖呵(たんか)を切ろうとした親方の声が、尻つぼみに消えていく。

「いや……すまねェな、騒いで。ハンカチはハンカチだ。それ以上でも以下でもねェ」

「そうですよう、親方！　このクッキー美味しいですよう！」

「ハッ……そうだな。もらうとするか」

　会話が途切れ、紅茶をすする音と、お菓子を食べる音だけが草原に響く。ハリーは夢中でケーキを食べ、親方は黙々とクッキーをかじり、ビルは口元に微笑を浮かべたまま微動だにせず、帽子屋はぐびぐびと紅茶を飲み、そしてネムリネズミは眠っている。

　楽しいはずのお茶会は、まるで葬式のような陰気さに包まれていた。その空気を引き裂くように、突然どこからともなく声が降ってくる。

「ったく、どいつもこいつもうじうじうじうじ！　カビが生えちまう！」

　みんなが驚いて顔を上げると、ちょうどテーブルの真ん中辺りに、ぼんやりと何かが現れるところだった。

「あなたは……廃棄くん、ですか」

　ビルが言い当てたものの、その細い目をさらに細める。親方たちも、同じように目を必死に凝(こ)らしている。それほど、見えづらかった。

「おいおい、まさか見えてないとか言うなよな!?」

「いえ、かろうじて見えてはいます……透けていますが」

「それに浮いてますう」

「そりゃそうだろ。幽霊なんだし」

「ゆ、幽霊!?　なんで幽霊が出てくるんだよ!?」

　帽子屋が慌てたようにネムリネズミの肩を揺すっ

たが、ネムリネズミは夢の世界にどっぷり浸かったまま起きる気配すらない。
「俺だって好きで出て来たんじゃないぜ。あんまりにもじめーっとした顔付き合わせてるもんだから、喝入れてやろうと思ったらこうなってた」
「そりゃまた……ご苦労なこったな。茶でも飲んでくか？」
「ああどうも……って、そうじゃないだろ！」
親方にお茶を勧められて頭を下げそうになった廃棄パンが、その場であぐらをかいた。もちろん、体は浮いたままだ。
「おまえらみんな、アリスに会いたいんだろ？」
「「それは……」」
自然とみんなの声が重なった。それが気まずくて、帽子屋と親方が目を逸らす。
「会いたいならさっさと会いに行けよ。できないわけじゃねーんだし」
答えに窮してみんなが黙り込んだ。どうしたものかと、廃棄パンがビルへと視線を向ける。
「違うのか？」
「いいえ、違いません。けれど、もう会わない方が彼女のためにはいいのです。そしていずれは、私たちを忘れた方が……」
淡々とした静かな口調に、廃棄パンが溜息をついた。
「アリスのことを思ってだってことはわかった。けど、そういうおまえだって寂しいんだろ？」
「………」
無言は、肯定とも取れる。ビルの顔は相変わらずうっすらと笑んでいて何を考えているのかはわからなかったが、沈黙がすべてを表していた。
「辛気くせーなァ……」
廃棄パンがまた溜息をつきそうになった時、「ぎぇえええ！」というおぞましい悲鳴が聞こえ、ハリーが飛び上がる。
「……女王陛下ですね」
城の方を仰ぎ見て、ビルが言う。
「おお、今日もやってるのか。首狩り」
「ええ、毎日のように」
「そういやァ、最近多くねェか？」
「そうですかあ？」

ほんの一瞬前まで怯えていたはずなのに、ハリーはもう気を取り直したようにクッキーを頬張っている。
むにゃむにゃと話すネムリネズミの代わりに、帽子屋が口を開いた。
「……女王陛下も……寂しい……」
「ネムリンは……女王陛下も呼ぼうって言ってたんだ。けどそんなことしたら、首がいくつあっても足りないから呼ばなかった」
「まァ、ここに女王がいたら、俺らの首もただじゃすまねェだろうな……」
「寂しさを紛らわすために首狩りしてるってことか」
また城から聞こえてきた悲鳴に、廃棄パンが苦笑する。
「そうだ親方ぁ！　このクッキーを女王さまに持って行ってあげたらどうですかあ？」
「はッ!?　そりゃおまえ、無理だろ」
「どうしてですかあ？　仲間外れはかわいそうですよう」
「どうしても何も……」

同意を求めるように、親方が帽子屋を見る。帽子屋は明言を避けるようにネムリネズミを見たが、眠ったままなので仕方なくビルを見た。
「陛下は……」
ビルはそっと城を見上げ、
「あまり素直な方ではありませんからね」
やはり微笑を唇に浮かべる。
「まァ……そんな感じはするるな」
ほんの少し同情するような親方の声に、帽子屋は小さく頷く。常日頃、首に固執し住人たちに怖れられている女王ではあるが、みんな、嫌っているのとはまた違う。
誰からともなく再び紅茶をカップに注ぎ、静かなお茶会が再開された。けれどそれは、逆に寂しさを募らせるもので……。
「……アリス、今頃どうしてるんだろうなァ」
「フン、どうせ猫と楽しくやってるんだろ」
「猫、猫なァ。あいつはまだ一緒にいるんだよな？」
「……猫は……導く、者……アリスと、一緒……」
「……そうですね、おそらくは一緒にいるのではな

いでしょうか」
「あ、親方。そのケーキ食べないなら食べていいですかあ？」
「ああ、ほらよ。……おまえは元気だなァ」
「え？　親方は元気ないんですかあ？」
「んなこたねェ！　ねェけどなァ……はぁ」
幽霊になったせいでケーキもお茶も口にできない廃棄パンはしばらくその様子を見ていたが、我慢できなくなったかのように立ち上がった。立ち上がってもやはり、浮いてはいたが。
「やっぱり、会いに行こうぜ。な？」
「「でも……」」
親方と帽子屋が俯(うつむ)いたままもごもご言う。
「ここで暗い顔して茶なんか飲んでても、意味ねーだろ？　アリスだって、こんなこと望んでないと思うぜ？」
「僕は会いたいですう！」
「お、だよな？　おまえらも本当は同じだろ？」
「そうは言っても、俺たちだけで会いに行ったりしたら……」

帽子屋の心配を汲み取ったように、城から悲鳴が上がる。
「ッ……な？　女王が黙っちゃいねーよ！」
「……女王陛下も……一緒に……」
「えっ⁉　そんなの無理に決まってるだろ、ネムリン！　第一、あの女王陛下が俺たちと同じ気持ちだってまだ決まったわけじゃないし！」
「なら、諦めるのか？」
「それは……ッ」
「親方はどうだ？」
廃棄パンに名指しで呼びかけられ、親方がもごもごと口の中で「そりゃ会えるんなら、なァ……」と呟(つぶや)く。
「ビルだって、会うと決まったら反対はしないんだろ？」
「……ええ」
「なら話は早い。女王に直談判に行こうぜ！」
「はッ⁉　まさかおまえも女王陛下と一緒にとか言い出すのか⁉」
「黙って行こうとしたら首はねられるんだろ？

だったら許可を取ればいい」
「そんなの取れるわけない！」
「それはどうでしょうか……」
ビルが首をわずかに傾げた時、城から高らかなトランペットの音が鳴り響いた。
「な、なんだァ？」
親方が驚いて城を振り仰いだ。帽子屋はその場で飛び上がり、ネムリネズミにピタッとくっついている。
「あれは……陛下からの招集命令ですね」
「招集って誰をですかあ？」
のんきにクッキーを食べ続けているハリーに、ビルは視線を向けた。
「この世界の住人、すべてです」
「すべて⁉ まさか俺たちの会話が聞こえてたんじゃ……ッ？ 逃げるぞ、ネムリン！」
「ちょっと待てって」
「待てない！ 首がなきゃお茶会できなくなるだろ！」
眠ったままのネムリネズミを引っ張って行こうとする帽子屋の前に、廃棄パンが立ちはだかる。

「ど、どけよ！ どかなくても通れそうだけどな！」
「落ち着けよ。まだ首狩り招集って決まったわけじゃない。それに、ちょうどいいじゃねーか」
「ちょうどいいって何が！」
「女王の方が俺たちを呼んだんだ。これで城に入ったってだけで首を狩られる心配はなくなった。堂々と直談判できるってもんだろ？」
ぎょっと、帽子屋が頭を仰け反らせる。
「お、おまえは首狩られる心配ないかもしれないけど、俺たちは違うんだぞ⁉」
「ま、それもそうか。それなら俺だけで行って来てやるよ」
「えッ……」
「それとも、他に誰か一緒に行くか？」
廃棄パンが一同を見回す。
「親方ぁ……どうしますう？」
「どうするってそりゃあ、なァ……？」
「お、俺は嫌だからな！」
即座にネムリネズミに同意を求めようとした帽子屋だったが、

「……ぼくらも……行く……ぐう」
ネムリネズミは行く意思だけ見せてまた眠り込んでしまった。頼りを失った帽子屋は、逃げ腰のままビルを見る。
「ビル、おまえはどうするんだよ！」
「私ですか……」
「ひとりくらい城の中わかってるやつがいると助かるんだけどな」
「それなら、ご一緒しましょう」
「助かる」
「だ、大丈夫なのか……？」
「ま、おまえらはここで待ってろよ！」
頼もしい一言を発し、廃棄パンが胸を叩く。けれどビルと共だって歩き出した彼の姿はやはり……透けていた。

「遅いわ！」
城の重い扉をビルが開け、廃棄パンが広間に顔を出した途端、女王は挨拶もなしに大鎌をふるった。けれど、手応えなく空気だけを切り裂く。
「あら……？」
「この身体も便利だな」
ふわふわと浮いている廃棄パンを見て、女王は首を傾げた。
「……あなた、どうしてここにいるの」
「どうもこうも、みんなしてうじうじしてるから戻って来ちまったんだよ」
「そう、そうなの。わたくし、首のないものは嫌い。だから……幽霊も嫌いなのよ！」
女王は再び大鎌をふるったが、鎌は虚しく廃棄パンの身体を通り抜ける。女王の眉間(みけん)にしわが寄った。
「……だから幽霊は嫌いだわ」
「そう言われてもなァ。そんなことより……」
廃棄パンが横を見ると、ビルが一歩前へと出る。
「恐れながら陛下。この度の招集はどのようなご用件でしょうか」
「それは……あれよ……」
「あれ、と言われますと」

「だから、あれはあれよ！」

鎌を腕に抱え後ろを向いてしまった女王に、廃棄パンが声をかける。

「あれって言われても伝わらねえよ」

「それくらい、言わなくてもわからなくてどうするの⁉」

「陛下が言えば済む問題だと思いますが」

「おまえは、わたくしが譲歩すべきだとでも言うの？　その首、無駄口を叩けないようはねてしまおうかしら」

「まぁまぁ。そんな言いづらいことなら、紙かなんかに書いたらどうだ？」

廃棄パンの提案に、女王はパッと顔を輝かせた。

そして次の瞬間、

「ひぎゃぁあああ！　女王陛下、お許しくださいぃいいい！　わたしはメモ帳では……あっ……あぁ！」

すぐ近くにいたトランプ兵の悲鳴が大広間に木霊（こだま）した。

「大人しくなさい！　上手く書けないじゃないの！」

「う、うう……」

号泣するトランプ兵を押さえ込み、女王はその身体にさらさらと何かを書き連ねていく。その手に持っているのはおそらく、油性ペンだ。

「……なんか、悪かった」

諦めたのか、床に押し潰されて動かなくなったトランプ兵に、廃棄パンがそっと呟く。その謝罪が聞こえたかどうかは、定かでない。

「……できたわ」

女王が吐息をついてトランプ兵からどくと、待ってましたとばかりに廃棄パンが書かれた文字を覗き込む。

「っと……なるほどな！　やっぱり、来てよかったじゃねーか」

廃棄パンの体の後ろから、ビルも覗き込んだ。

「やはり、陛下も同じ気持ちだったのですね」

「そんなこと知らないわ。わたくしはただ、わたくしが望むことをするだけよ」

「素直じゃねーな」

「それより、他の者はどうしたのかしら？」

廃棄パンたちの他に誰も集まる様子がないことに、女王は不機嫌そうに広間を見回す。

「俺らが代表で来たんだよ」
「こちらの伝言は私が皆様にお伝えします」
「……そう。それなら、いいわ」
何か考えるような素振りを見せたが、女王はただ頷いただけだった。
「その代わり、間違って伝えるようなことがあった場合はビル、おまえの首をはねるわ」
「……仰せのままに」
「え、いいのかそれ？」
「早く行きなさい。……準備もあるのだから」
追い払うように二人を城から出した女王だったが、送り出した声がほんの少し嬉しそうに聞こえたのは、おそらく気のせいではない。

廃棄パンたちが草原に戻ると、帽子屋と親方が駆け寄ってきた。
「ど、どうだった⁉」
「まだ、首は繋がってるみてェだな！　それで、女王はなんて……ッ？」
詰め寄る二人に、ビルは脇に挟んでいたトランプ兵を地面へと下ろす。
「陛下からのご命令です」
初め、なんのことかわかりかねたように首を傾げていた帽子屋だったが、トランプ兵の腹に書かれた文字を見つけてその場で飛び跳ねた。
「ネムリン！　ネムリ～ン‼」
走り去る帽子屋の足元では、親方が小さくガッツポーズを決めている。
「おい、ハリー！　こっち来い！」
「なんですかあ？　まだ木苺のタルトを食べてる途中ですよう」
「いいから来い‼」
「はーい」
口いっぱいにタルトを頬張って駆けて来たハリーに、親方は女王の書いた文字を指差してみせる。それを見た途端、ハリーは小さな手をこれでもかとばかりに動かした。
「わぁあああ！　親方ぁ！　親方ぁ！」

嬉しさのあまり抱きつこうとするハリーを、この時ばかりは親方も痛みに堪えて抱き返す。
「いてェ！　け、けどめでてェ！」
身体にまた絆創膏が増えた後、親方はキリッとビルを見上げた。
「アリスの衣装はまだ、誰も作ってねェな？」
「ええ、誰も」
「よっしゃ、いっちょ腕をふるうかァ！　ハリー、布屋に走るぜ！」
「はい！　やっぱり赤い布がいいですかね～」
「白いエプロンもな！」
まるで駆けっこでもするように仲良く並んで走って行く親方とハリーを、廃棄パンは眩しいものでも見るような顔で見送った。
帽子屋はどうしたかとテーブルの方を見ると、ネムリネズミの肩を揺すりながら興奮した様子で話している。
「女王陛下が決めたんなら仕方ないよな。な、ネムリン！」
「……うん……嬉しい……」

「けど、急に決められても困るよな！　ま、まぁ？　女王陛下の命令だから仕方なく、急ぐけどな！」
「……美味しい紅茶……用意……する……」
「さすがネムリン！　最高級の紅茶を用意するのが、俺たちの役目だよな！　何杯飲んでも大丈夫なように、種類もいっぱい揃えないとだし！」
「……美味しい……ジャムも……」
「そうだな！　あ、ネムリン、今からあの店に行こう！」
「……うん……行く……ぐう」
「ああ、寝るなってば！　も～！」
口では文句を言いながらも、帽子屋は上機嫌でネムリネズミを引っ張って行く。
「あれも相当素直じゃないよなァ」
「それはそうと、あなたはどうするのですか？」
「へっ？」
「もし手が空いているのならば、料理の方を手伝っていただきたいのですが……」
「お、いいぜ。運ぶのは無理だけどな！」
「ええ、かまいません。給仕はカエルたちにまかせ

ましょう」
「よーし、じゃあ張り切っていくか！　そういや、女王はなんの準備をしてるんだ？」
ビルと城の厨房へと向かいながら、廃棄パンが聞く。
「おそらく、鎌を磨いでおられるのかと思います」
「うわ、アリスの首狩る気満々じゃねーか！」
「それが陛下の最高のもてなしですから」
「……俺らは俺らのもてなしをするか」
「ええ」
「んじゃ、まずはうまいパン作りからだな！　そうだ、どうせならあんぱんたちにも声かけてやるか」
「城が破壊されない策を講じる必要がありそうですね」
「あいつら、目を離すとすぐ戦争始めるからなァ」
「そうですね……。対処策としては、足を切り落として別盛りにすれば動きを制限できると思いますが」
「……アリス、泣かねえかな、それ」
その呟きにビルはただ微笑を返すだけだったが、廃棄パンは「ま、いっか」と満足そうに笑う。
気がつけば、不思議の国の住人たちの顔にもまた、明るい笑顔が戻っていた。

そう部屋がいくつもあるわけではないのに、先ほどから叔父の康平の姿が見当たらない。
「おじさーん？」
康平の部屋をノックし、中から返事がないことに小さく溜息をついた。
「もう、またどっか行っちゃったのかな」
最近、康平はやたらと忙しい。仕事だと聞いてはいるけれど、亜莉子が何度聞いても、どんな仕事についているのかは教えてくれなかった。
「……危ないことしてなければいいけど」
危ないことも心配だけれど、怪しいことをしていないかも、正直心配だ。
そもそも、内緒にするにしても「守秘義務があってだな……」という言い逃れ方はどうなのだろう。亜莉子だってもう子供じゃない。ちゃんと話してくれればしつこく聞いたりもしないのにと、また溜息

をつく。
「あ……」
携帯電話に連絡を入れてみようかと思った時、テーブルの下に置き手紙が落ちているのを見つけた。そこには、『今日は遅くなる』と見るからに急いで書いたような文字がある。
「置き手紙するなら、ちゃんと重しを載せておいてっていっつも言ってるのに」
伝言も、相手に伝わらなければ意味がない。それとも、重しごと誰かに落とされてしまったのだろうか。しかし、この家にはそんないたずらをするような者はいない。頭だけの、猫はいるけれど。
「チェシャ猫……じゃないわよね？」
「違うよ」
「わっ！　どうしてそんなところにいるの？」
声が聞こえたのでテーブルの下を覗き込むと、メモを拾った時はなかったはずなのに、チェシャ猫の首がごろりと転がっている。その首を拾い上げて、周りを見回してからテーブルの上に置いた。
「おばあちゃんが見つけたらびっくりするじゃない」

一緒に暮らす祖母は早寝早起きのため、まだ夜の九時だというのにすでに寝室で眠っている。けれど、いつ水を飲みに起きてくるかはわからない。亜莉子は見慣れているからいいものの、夜中に生首なんて見たら、祖母が卒倒してしまうかもしれない。
「アリスに手紙が届いたから知らせに来たんだよ」
「手紙？　え、あなたまさかポスト見に行ったの⁉」
「行かないよ」
「……どういうこと？」
こっち、とごろりと頭を転がしたチェシャ猫を見て、案外動けるのだなと感心してしまった。これだけ動けるのなら、メモ帳を落としたのもチェシャ猫かもしれない。そんなことを考えながら、転がるチェシャ猫を胸に抱き上げた。
「どこにあるの？」
「アリスの部屋」
亜莉子が自分の部屋のドアを開けると、ふわりと窓から風が通り抜けていく。
「窓、開けてたっけ……？」
風にはためくカーテンを押さえて窓を閉めると、

腰高窓のすぐ下に、封筒が落ちている。拾い上げようとすると、ふわりと良い香りが鼻をくすぐった。
「懐かしい匂いだね、アリス」
「え？」
腕の中でチャシャ猫が言う。懐かしい、と言われてもう一度香りをかいでみると、それは薔薇の香りのような気がした。
「誰からだろう」
今度こそ封筒を拾い上げると、亜莉子の手が触れるのと同時に『お茶会へのご招待』という文字が浮かび上がった。
「！」
驚きよりも、胸の高鳴りの方が大きい。差出人の名前はない。けれど、誰からの招待状なのか、知っているような気がした。
「開けてごらん、アリス」
「……うん」
逸(はや)る鼓動を抑え、封を開けた。
「…………！」
そこに書かれていた文字に、亜莉子は目を輝かせる。

「さあ、僕らのアリス。お茶会が始まるよ」
腕の中からは、ゴロゴロと猫の喉が鳴る音がしていた。

END

Short comic

「僕のアリス」

原作 ナイトメア・プロジェクト　漫画 壱加

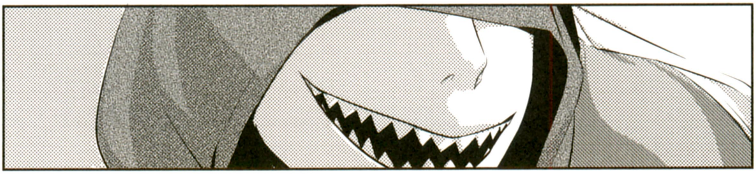
アリス
僕らのアリス

それはそうだよ、アリス
僕らには、アリスの意思を超えることなど
できないはずだったのだから
シロウサギのことは忘れなさい
だがこの世界の天理は崩れ
僕らの鎖は切れてしまった
そうでなければ僕は
永遠にきみの忠実な猫で
あり続けただろう
……まぁ、それも悪くなかったんだけどね
もう何も悪いことは起きない
だからウサギのことは忘れなさい
いいね？

何も…起きない？
起きないよ
アリスは
僕を信じているんだろう？
信じてるわ
じゃぁウサギのことは忘れるね？
……
アリスわしらのアリス
忠告をしてあげよう

気をおつけ
猫は甘い言葉であざむくよ
大丈夫だよアリス僕がアリスを守ってあげる
帽子屋とネムリネズミは
猫に引き裂かれた
シロウサギかもしれない
猫はあなたを――
アリス

芋虫の話を聞いてはだめだよ
芋虫は人を惑わす害虫だ
……チェシャ猫は
私の味方よね？
もちろんだよアリス
……だからシロウサギのことは忘れるね？
……うん



アリス

僕のアリス

君が望むのなら　僕は今まで通り
君の忠実な猫を演じよう

そのためなら　僕は何でもする

そう……

何でも、ね

END

2章

一夜怪談

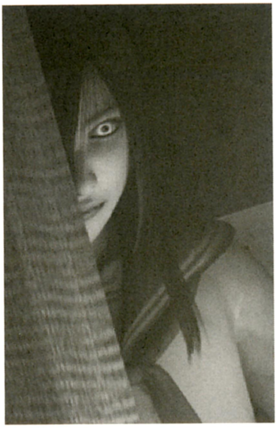
昔……。小学校のときの先生が怖いお話をしてくれました。キツネのお話でした。すごく怖かったのを覚えています。先生は言いました。『このお話を忘れた頃、皆のところにもキツネがやってくるよ……』俺は思いました。じゃあ、忘れなければ大丈夫なんだ、と。それから俺は、ことあるごとにその話を思い出しています。忘れたくても、忘れてはいけない……。そのおかげか、キツネは未だに俺の前には現れません。……キツネは。

そう、キツネは現れなかったのですが……。

『一夜怪談』の世界

『一夜怪談』とは

『歪みの国のアリス』に続く、ナイトメア・プロジェクトのリリース第二弾作品。携帯電話向けのホラー・アドベンチャーゲームである。
タイトルに「怪談」とあるとおり、日本的なホラー要素が強い作品となっている。不気味なアイテム、そして随所に使われている絶妙な効果音と振動が、「一夜」の恐怖をより鮮明に浮き上がらせる。
一方で、主人公のキャラクター・萩間の底抜けな明るさと、オーバーリアクションがユニークで、ホラーゲームが苦手なプレイヤーからも「萩間君のおかげで、最後までプレイできた！」という声が続々と届いているという、幅広い層に人気の作品。



⬆窓越しに、恨みがましい視線を送ってくる制服姿の女の子。萩間は部屋の外に出ることも叶わず、密室で追い詰められていく……。

DATA『一夜怪談』アプリ情報　1アプリ（200円）

iPhone版	iPhone4および3G・3GSiPhone・第2・3・4世代iPod touch・iPad
Android版	Android1.6以上かつ解像度WVGA（800x480）以上
公式サイト	http://www.sun-denshi.co.jp/gsec/nmp/game/kaidan/

ダウンロードはこちら

構成

「調べる」「考える」「移動」などの各コマンドを選択しながらストーリーが展開していく。
プレイヤーがどれを選択するかによって、「Ending Rank〈F〉」から「Ending Rank〈A〉」までの、6つの結末（END）に辿り着くようになっている。
なお、これら全てのENDを見ることで、後日談である「Extra Story」を開くことができる。

世界観

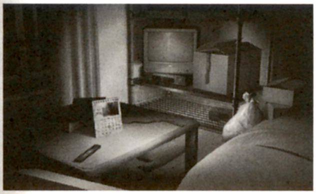
引っ越し先で見つかった14年前の古いカレンダーを見つけたことをきっかけに、大学生・萩間の部屋で巻き起こる数々の恐怖。深夜、閉ざされたアパートという「密室」を舞台に、主人公を操作し回収していくアイテムは、カレンダー、玩具の指輪、人形、手紙など、どれもプレイヤーにとって身近なものばかりで、より一層「身近な」恐怖を感じさせる。

ストーリー

初めて一人暮らしをすることになった、大学2年生の萩間靖之。引っ越しから一週間、ようやく一念発起した萩間は、夜中にも関わらず部屋の片付けを始める。

「すぐ使わないものは、押入れに押し込んどこ」

押入れの天袋を開けたとたん、何かが落ちてきた。それは、薄汚れた古い卓上カレンダー。このカレンダーをきっかけに、荻間は一夜の怪異に引きずり込まれることとなる——。



⬆引っ越してきたばかりで、段ボール箱やごみ袋が散乱している室内。机の上に置かれた古めかしいカレンダーが異様な存在感を放っている……。

ゲーム画面

プレイヤーは萩間の視点を通して怪奇に向き合っていくため、萩間が驚けばゲーム画面が揺れ、ドアスコープを覗けば視界が狭くなるなど、自分自身がその場で体験しているような気分を味わうことができる。

⬆目前に怪奇が現れれば、それが画面一杯に表示される……！⬇後ろに……！

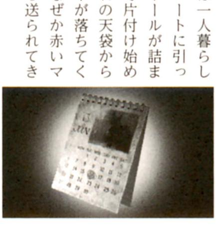
原作シナリオライターcomment

萩間くんのTシャツの左胸にはドラゴンのワンポイントがあります。ある日、キャラ担当者が「山城さん何が好き？」と聞いてきたので「ドラゴン？」と答えたところ、ドラゴンになっていました。まあ、ケータイではほぼ見えないわけですけれども。

ストーリー紹介

1 14年前のカレンダー

大学生2年生の萩間は一人暮らしをするため、とあるアパートに引っ越してきた。夜中、段ボールが詰まれたままの部屋を一人で片付け始める荻間。すると、押入れの天袋から14年前の卓上カレンダーが落ちてくる。明日の日付には、なぜか赤いマルが……。実家の母から送られてきたお札の意味とは……？



2 繰り返される非通知の電話

夜中だというのに、荻間の携帯電話には繰り返し「非通知」の着信がある。しぶしぶ取ると、電話の向こうから聞えてきたのは女の子の声だった。なぜか荻間を「先生」と呼び、「約束だもの、守ってくれるわね」と責め立ててくる。身に覚えのない荻間だが、女の子には通じない。しかも「今からそこに行くわ」と言い残して、電話は切れ……。

フローチャート1

【母からの電話】

↓

【片付け①～カレンダーと謎の電話】

↓

【バスルームで鏡わきのお守りを拾う】

※3度目の電話のあと、ドアチャイムが鳴って以降は拾えなくなる。

↓

【片付け②～お札】
オフダを貼る？

- 貼る
- 貼らない

↓

【片付け③～カレンダーと謎の電話、再び】

↓

【3度目の電話】

↓

【来訪者①～スコープの向こう】

- 【浅葱さんに電話】
- オフダを貼っていない場合 Ending Rank-F

↓

【幽霊対策～普通に行動しよう！】

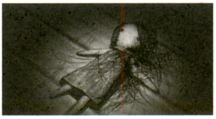
↓

【来訪者②～闇の中で】

- フローチャート2へ
- お守りを拾っていない場合 Ending Rank-E

3 「助けてくださいッ!!」

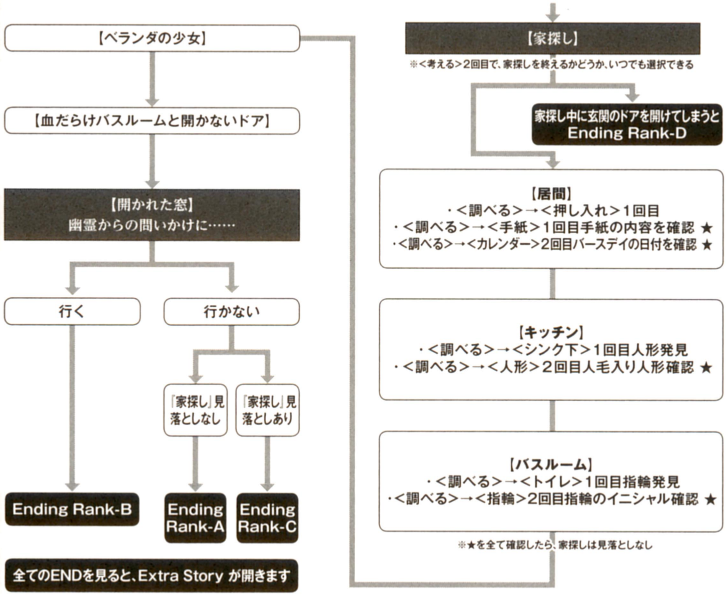
玄関のチャイムが鳴った。まさか……！　この世のものとは思えない女の子の姿に驚愕する荻間。電話で社会人の友人、浅葱に助けを求めると、朝まで窓もドアも開けるなとアドバイスされる……。そして、突然の停電！　真っ暗闇の中、どうにかこうにか動揺を鎮めた荻間は、手掛かりを求めて自分の部屋の家探しを始める。そこで見つけたのは……。



4 14年前に起きた悲しい事件

後日、浅葱が不動産屋を絞めあげて聞き出した、14年前の事件の顛末。荻間の部屋は、家庭教師に恋した教え子が図った無理心中の現場だった。教え子の女の子は亡くなり、家庭教師の男性は仮死状態で見つかったのち、一命をとりとめたのだという。果たして、彼女は成仏できたのだろうか……？

フローチャート2



エンディングリスト

Ending Rank A
さとみに首を絞められながら、彼女の苦悩に気づき寄り添う萩間。意識を取り戻すと、傍らには浅葱の姿が。

Ending Rank B
さとみと共に逝くことを承諾した萩間だったが、その優しさに、人違いだと気づいたさとみは萩間を解放する。

Ending Rank C
間一髪のところで現れた浅葱が、1袋分の塩を撒いたことによって、萩間は救出される。

Ending Rank D
浅葱の忠告を無視して外に出た萩間。友人の家に泊めてもらおうと携帯を取り出すが……。

Ending Rank E
ドアスコープ越しに浅葱の姿が。萩間は喜んでドアを開けるが、『ねぇ、せんせい……?』と少女の声が……。

Ending Rank F
突然、ドアノブが激しく音を立てた——が、鍵が閉まっていたお陰で、事なきを得た。と、思ったが……。

Extra Story
萩間と浅葱——そして、さとみの後日談が描かれる。萩間の地元の名菓「みかりん」も登場。

HAGIMA YASUYUKI

萩間靖之

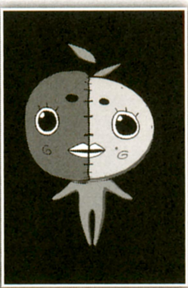
浅葱さん、来年の今日は遊びに来てくださいね！ 泊まりで！

主人公である19歳の大学生。性格は能天気でお人好し、そして大の怖がり。浅葱いわく「真面目なのだが、時折、思考がとんでもない方向へ飛んでいく」らしい。幼い頃に母を亡くしているため、現在の母はいわゆる「育ての母」。しかし、この家庭環境には「呆れるほど違和感がない」とのこと。霊感は一切持っていないというが、幽霊にはめっぽう強い体質である。

キーアイテム

名菓『みかりん』

萩間の母親が「お世話になっている浅葱さんのために」と送ってきた地元の銘菓。「みかんとりんごの絶妙コラボレート」が売りのお菓子らしい。パッケージには、なんとも形容しがたいキャラクターが描かれている。



⬅⬆萩間の地元は、「りんごの産地」と姉妹都市らしい。

SATOMI

さとみ

約束したよね、せんせい……

萩間の携帯に電話をかけてきた女の子の幽霊。高校生の頃、恋人だった家庭教師の先生と引っ越しがきっかけで離れればなれとなる。やがて先生に裏切られた彼女は、その恨みからストーカーまがいの行為に走り、最後には先生の自宅アパートで無理心中を図ってしまう。しかし、先生は一命を取りとめ、さとみだけが亡くなってしまった。その後、現場となった部屋に入居した男性を先生の代わりに襲うようになる。

キーワード

先生

さとみの家庭教師。指輪に彫られたイニシャルは「M」。萩間が住むアパートの14年前の入居者で、当時は大学生だった。高校生のさとみに「世界で一番大事」と囁き、誕生日には「何でも好きな物をあげる」と約束しながら、結局裏切ってしまう。無理心中事件では命拾いしたらしいが、その後の消息は不明。

➡先生がさとみに贈った指輪。

⬅Extra Storyは「せんせい……ミツケタ」というさとみの不穏な言葉で幕を閉じている。

ASAGI KEIICHIRO

浅葱圭一郎

……オマエのお人よしっぷりは尊敬に値するよ

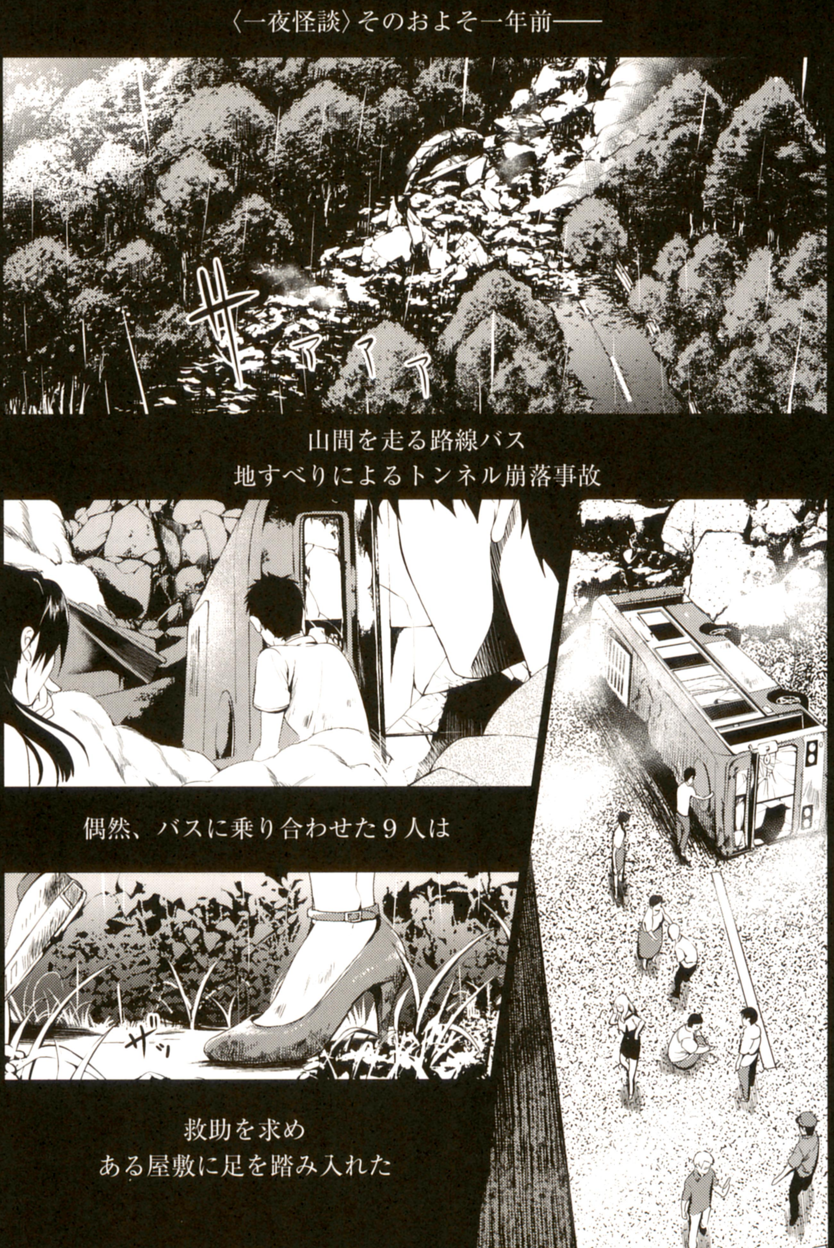
萩間の友人で、24歳の会社員。萩間とは「沼屋敷事件」以来の付き合い。霊感を持っているため、幽霊に襲われた萩間から電話で助けを求められる。しかし実際は、「見えるだけで何も出来ない」らしい。電話では「無理」「いや、信頼されても」とかなりぶっきらぼうな対応をしながらも、「とにかく絶対に窓も玄関も開けるな」と冷静かつ的確なアドバイスを送り、ピンチに陥った萩間のもとへ駆けつける。

キーワード

沼屋敷事件

一年前の夏に起きた事件で、大学生の萩間と社会人の浅葱が出会うきっかけとなった。萩間の母親は一人暮らしをする息子を心配して「御札」を送ってきたが、萩間が以前この事件に巻き込まれたことも、心配の種になっている様子。どうやら今回と同様、心霊関係の事件だったようだが、その詳細については明らかにされていない。

沼屋敷事件のプロローグをコミカライズ！
次ページへ!!


〈一夜怪談〉そのおよそ一年前──
ザァァァ
山間を走る路線バス
地すべりによるトンネル崩落事故
偶然、バスに乗り合わせた９人は
ザッ
救助を求め
ある屋敷に足を踏み入れた

——俺達も、そこに、いた。
トペん。

ヴァン
ガン
すみませーん
ガララッ
ん？
カララッ
開いてるな…
緊急事態だ
今日はこの家で休ませてもらおう
—沼屋敷じゃ

沼が…
やってくるぞ…
沼……？
ピタン…
ピタン…
そして
事件は静かに始まりを告げた…
「沼屋敷事件」
〜The story before ICHIYAKAIDAN〜
〈ナイトメア・プロジェクト〉
原作:山城 悦子　漫画:turu

ピタン…
ねぇ
圏外
救助って
まだ来ないの?
ショーボーは
何やってるワケ!?
はー
三宅 舞(19)
…もう日が
落ちたし
捜索は中止
されているのかも
しれません
安藤 清彦(54)
じゃ…
じゃあ
朝まで救助はこない
かもってことですか?
橋田 市恵(21)

たぶん…
えーっ
最悪すぎ…！
で、でも
皆ケガがなくて
なによりよ
ねぇ？
あんな大きな
事故で…
島田 弥栄子 (45)
ああ
トンネルの中で
生き埋めになるより
随分ましじゃないか！
滝井 知治 (32)
そりゃそう
だけどさぁ…
…ちょっと！
あんた！
お菓子の
食べかす
散らかさないでよ
きったない!!
カッ
あ
ご、ごめん…！
おど…
庄司 充 (22)
……

ジッ…
あさぎ けいいちろう
浅葱 圭一郎(23)
うと…
おおくぼ やすじ
大久保 安二(82)
えっと…
浅葱さん…でしたよね

ニコッ
どうかしたんですか？
萩間 靖之（18）
はぎま やすゆき
…
そちらの…
大久保さんでしたよね？
さっき妙なこと言ってませんでしたか？
『沼がやってくる』とかって…
ああ
気にすることないですよ
大久保のおじいちゃんはちょっと痴呆の気があって…
たまに訳のわからないこと言ったりしますから
ご近所なんです

バッ
とにかくみなさん!!
今夜はこの空家で休ませてもらいましょう
朝になれば救助も来ますよ！
そうですか…
僕らはその言葉を信じて
眠りについた——
ピタン。

――み
みなさん
来てください!!
ぱち…
!?
ガバッ
む く…
もう…何よ？
ぬ、沼が…
沼が…!!
？

…!
沼が…
広がってる…!?

ビクッ
きゃっ!?
なんでこんな一晩で…!
…この臭い…
ムッ…
沼の臭いか…?
よ 夜中に雨が降って…
増水でもしたんでしょうか…?
それにしたって…!
それよりどうすんの?
これじゃここから出られないじゃない
…きゅ
救助はまだなの…?
もう…夜が明けたわよね!?

だ
大丈夫！
夜中は捜索を中断してたとしても
そろそろ再開されるはず…
はぁ
あっ
ほら…！
向こう岸に人影が…
え…？
霧でよくみえないけど
ほら！
おおーい!!
…
だめだ聞こえないのかな

…仕方ない！
ずい
ずい
ちょっと僕向こう岸に行って
状況を伝えてきますね
え？向こう岸に行くって…
…まさか泳いで渡るつもりですか!?
はは大丈夫！
実は僕体育教師なんですよ
このくらいの距離なら楽に渡れます！
だめだ!!
滝井さん!!
ちょっと待っ——
どぼん

ざぶ
ざぶ
大丈夫かしら…
…ねぇ
そんなことよりもさ
向こう岸に〈ひと〉なんて見える……？
滝…！

!?
ばしゃ
ばしゃ
滝井さん!?
お、溺れたのよ!
助けなくちゃ…!
わた…
わ、私はその
泳げなくて…!
!…
俺が行きます!
ぱし

——だめだ
で、でも
滝井さんが…!
だめだ!!
この沼には
入るな!!
きゃあああ!!
み
見て!!

いやっ…
なんなの
あれ…！
沼が
口を開けた…
ザザ
ザザ
嫌だッ…
助ケ…
…沼に…引きずり
込まれるぞ……

こうして
沼屋敷事件は
幕を開けた
そして
俺と浅葱さんの
物語も——
ここから
はじまる

いいのよ
もっと寝ていて
——この沼は何なのか
お前の
そのお人よしっぷりは命取りになる
え…
次第に狂気に取り憑かれていく乗客たちの中で
ここでは誰も信じるな
——僕の事も
ザッ
ザッ

…萩間
二人は正気を保てるのか
お前…？
沼から逃れる術は——
さぁ
〈穴〉を呼ぼうか…
Sorry! Not in development...

3章

Seventh Blood Vampire

古き伝承にいわく
世に地を這うもの　あり　空を往くもの　あり
其は相容れぬもの　解け合わぬもの
然れども　共に女の腹より生まれしもの
白き膜を纏いしか？　赤き膜を纏いしか？
さだめの衣を纏いて　共にこの天地を
彷徨えるものなり…

『Seventh Blood Vampire』の世界

『Seventh Blood Vampire』とは

2010年に携帯電話向けのホラーテキストアドベンチャーとして発表された、ナイトメア・プロジェクトのリリース第三弾作品。

当初は2007年末頃のリリース予定作品として発表されたが、作品の完成度を高めるために調整が続けられ、2010年12月2日に満を持して配信開始となった。『歪みの国のアリス』や『二夜怪談』で見られたキャラクター間のコミカルなやり取りは、本作においては最低限に抑えられており、これがホラー要素を強める一因ともなっている。

⬆レナは「声」に導かれ、霧に包まれた修道院の中へと足を進めていく——。彼女がこの先で見るものとは？

DATA **『Seventh Blood Vampire』アプリ情報**
前編（300円）＋後編（300円）

iPhone版	iPhone4および3G・3GSiPhone・第2・3・4世代iPod touch・iPad
Android版	Android 1.6以上かつ解像度WVGA（800x480）以上
公式サイト	**http://www.sun-denshi.co.jp/gsec/nmp/game/vamp/**

ダウンロードはこちら

構成

プレイヤーが各コマンドを選択することで、ストーリーが展開していく。全体は最終夜を含めた全5夜で構成されており、第1夜から第3夜までを前編、第4夜と最終夜を後編とする。ゲームオーバーENDは、前編に1種類、後編に2種類。また、後編に、ENDが2種類（アーウィン、アーシュラ）、TRUE END（フレディ）が1種類存在する。ゲームオーバーENDを含め、後編のEND5種類を全て見ることで、Extra Storyを開くことができる。

さらに今回は、第2夜・第4夜・最終夜に、制限時間内に敵から逃げる「エスケープモード」が導入されている。

世界観

タイトルのとおり、吸血鬼（バンパイア）をモチーフとしている。「村」「入蝕（にゅうしょく）」「祓（はら）い手」「冥使（めいし）」などのキーワードや、「開かずの修道院」等の作品舞台によって、不気味でありながらどこかリアリティのある独特な世界観が作られている。

ストーリー

レナ・タウンゼントは少し病弱な女の子。仕事が忙しく、家をあけることが多い母・ナタリーに代わって彼女の面倒を見ているのは、お手伝いの青年・アーウィン。二人の親友、リズとマシュー、そして優しいアーウィンに囲まれ平穏な日々を送っていたレナだが、14歳の誕生日を境にその日々は一変することとなる――。

⬆石造りの空中廊下。

⬅霧の立ち込める中庭の奥に佇む「開カズの扉」。

ゲーム画面

テキストとフル3DCGによるホラーアドベンチャーゲームとしてリリースされた本作では、閉じられた建物内を彷徨(さまよ)いながら、時には〝追っ手から逃げ〟、時には〝道を選び〟、ストーリーを進めていく。

⬆「東西南北」どちらに向かって進むか選択、気になる場所では「check」ボタンを押しながら、「先に進むためのヒント」をプレイヤー自身で見つけていく。

原作シナリオライター comment

本エンドで流れるクレジットはイベントも兼ねているのですが、ここ、音と画像と文字のタイミングを合わせるのが非常に大変でした！　大変というか、最終的には『機種依存があるから無理！』という結論に。それでもやれるだけのことはやったと……。

ストーリー紹介

1 もうひとりのわたし

今日はレナの14歳の誕生日。親友のリズとマシューが手作りケーキで祝ってくれ、レナは楽しいひと時を過ごす。その日の夜、誰かがどこかで自分の名を呼んでいることに気づいたレナは、その「声」に導かれるように物置の奥の扉を開け、地下道を進む。やがて辿り着いた修道院のさらに奥へと進んでくと、そこで見たのは、自分と同じ顔をした女の子が、赤く長い舌で人間の血をすする姿だった……。

フローチャート記号解説

<←→>E
ゲーム画面の E のマークを指します。

<↑>N
ゲーム画面の N のマークを指します。

<↓>S
ゲーム画面の S のマークを指します。

<check>
ゲーム画面の check のマークを指します。

第一夜・第二夜 フローチャート

【十字架の少女】
「断罪の間」を調べてから「回廊:東」に戻ると
エスケープモード発生

→「回廊:南西」へ逃げる
→タイムオーバー → 【Gameover】(END Storyなし)

【捕らえられたリズ】
・「西塔1F:人柱の間」で<check>でリズを降ろす
・「西塔2F:雛鳥の間」で杖を発見、<check>で切るものを探すことになる
・「聖池:西側」を<check>で、剣を入手
・「西塔2F:雛鳥の間」に戻り、<check>で杖を入手
・「西塔1F:人柱の間」に戻り、イベント

エスケープモード発生

「回廊:北西」からスタート

→「中庭」へ逃げる
→タイムオーバー → 【GameoverEND】吸血鬼を狩るには

第三夜へ

【閉ざされた東の扉】
「地下道」から「中庭:噴水前」へ向かう

〈ガラケー版&スマホ2015年末満のバージョン〉
・「回廊:入り口」で<→>(E)で閉ざされたドアを確認
・「回廊:南西」へ移動して<チェック>2回で、ドアの掛け金を確認
・「回廊:入り口」に戻り、<→>(E)でイベント
・「中庭:噴水前」を3回<check>して、ひしゃげた柵を入手
・「回廊:入り口」に戻り、<→>(E)で移動、柵を自動使用して扉を開ける

〈スマホ版2015年冬以降リリース〉
・「回廊:入り口」で<→>(E)で閉ざされたドアを確認
・「回廊:南西」へ移動したあと、<→>(E)でドアの掛け金を確認
・「回廊:入り口」へ入室すると、イベント
・「中庭:噴水前」を<check>すると、ひしゃげた柵を入手
・「回廊:入り口」に戻り、<→>(E)で移動、柵を自動使用して扉を開ける

【もうひとりのわたし】
「断罪の間」でイベント

第二夜へ (→【十字架の少女】)

2 十字架の少女

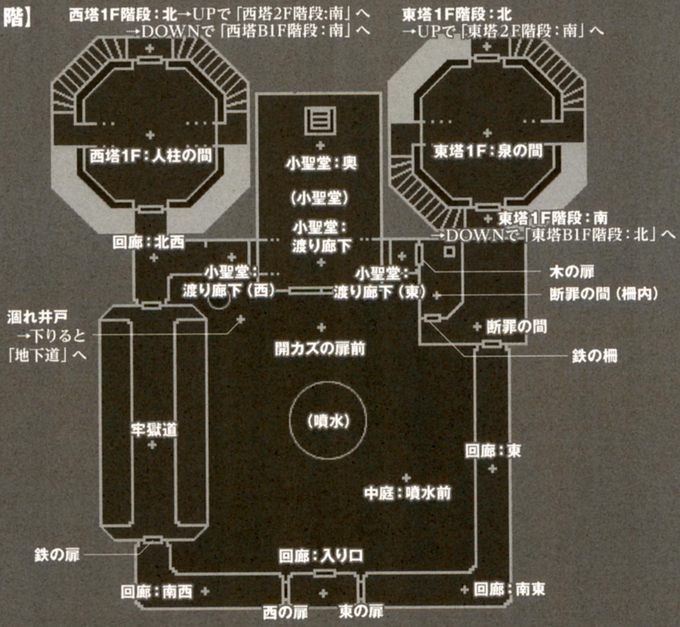
翌日、マシューが行方不明になったという知らせがレナの元に届く。心配するレナだが、夜になるとまたしても「声」に呼び寄せられ、例の修道院へと足を踏み入れることに。昨夜、修道院で出会った少女と再会するも、扉の向こうから現れた彼女は血にまみれ、長く赤い舌をくねらせていた……!

3 銀の髪の少年

逃げ出したレナが次に出会ったのは、グレーの瞳の男の子・フレデリック(フレディ)だった。彼はしきりとレナの体調について質問し、熱心に脈を計り始める。やがて彼はお守りのカードをレナに渡すと、ここでじっとしているよう言い残し、どこかへ行ってしまう。またしてもあの「声」に促されるように歩き始めたレナは、たくさんの死体と――捕らえられたリズを見つける。レナは動けないリズをなんとか助けようと試みるが……。

MAP

【1階】

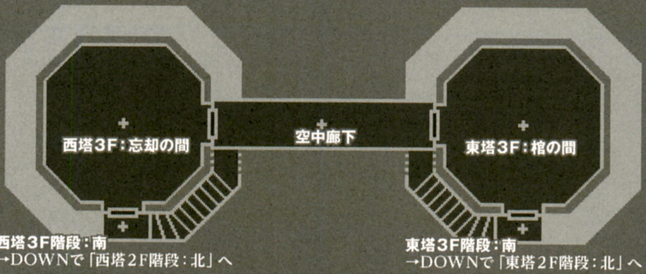

西塔1F階段：北→UPで「西塔2F階段:南」へ
→DOWNで「西塔B1F階段：南」へ
東塔1F階段：北
→UPで「東塔2F階段：南」へ
西塔1F：人柱の間
小聖堂：奥
（小聖堂）
東塔1F：泉の間
東塔1F階段：南
→DOWNで「東塔B1F階段：北」へ
回廊：北西
小聖堂：
渡り廊下
小聖堂：
渡り廊下（西）
小聖堂：
渡り廊下（東）
木の扉
断罪の間（柵内）
涸れ井戸
→下りると
「地下道」へ
開カズの扉前
断罪の間
鉄の柵
（噴水）
牢獄道
回廊：東
中庭：噴水前
鉄の扉
回廊：入り口
回廊：南西
回廊：南東
西の扉
東の扉

【地下道】

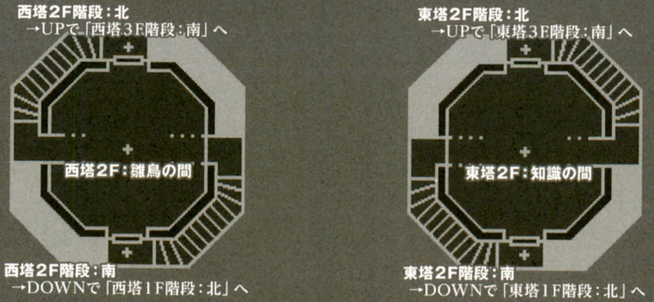
地下道：ハシゴ
→ハシゴを登るとMAP2「涸れ井戸」へ
死人門
物置部屋へと続く扉

MAP

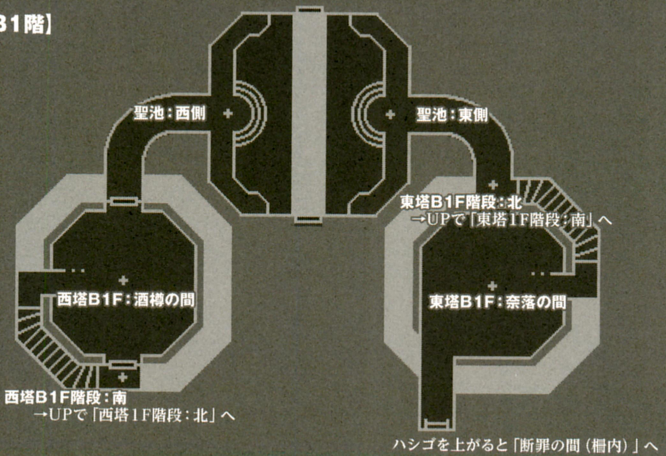
【塔3階】



【塔2階】



【塔B1階】



第三夜・第四夜 フローチャート

【下せない決断】
・「中庭：噴水前」でイベント
・「断罪の間」もしくは「牢獄道」 でイベント
※どちらのイベントも共通

↓

【母を捜して 】
・「西塔2F：雛鳥の間」でイベント
・「空中廊下」でイベント
・「西塔2F：雛鳥の間」でイベント

↓

エスケープモード発生
※二通りの終わらせ方がある

↓

【その①】
・「断罪の間」に逃げ込むとイベント開始。 その後、「小聖堂：渡り廊下（西）」に移動すると、イベント（エスケープモード終了）
【その②】
・「小聖堂：渡り廊下（西）」に逃げ込むとイベント。 その後、「断罪の間（柵内）」に移動すると、イベント（エスケープモード終了） ＊エスケープモードの初回入室時は、渡り廊下へは逃げられないので、 どこかで回避イベントを起こして「断罪の間（柵内）」に行く必要がある

（分岐）タイムオーバー → 【Gameover END】愛しき別れ

↓

【声を頼りに】
・「東塔1F階段：南」から「東塔1F：泉の間」へ移動しようとするとイベント

↓

最終夜へ

【リズを捜して】
・「聖池：西側」でイベント
・「中庭」「断罪の間」を訪れるとイベント
・「西塔3F：忘却の間」で<→>（E）でイベント
※上記、3つのイベントを起こしたあと、「回廊：北西」でイベント、踏み台を探すことに
・「西塔B1F：酒樽の間」を<check>して、「回廊：北西（落とし戸前）」に戻る
・隙間を乗り越えて、「小聖堂：渡り廊下（西）」へ

↓

【落とし戸を越えて】
・「断罪の間（柵内）を」<check>で「東塔B1F:奈落の間」へ
・「聖池：東側」でリズがいないことを確認

↓

【再会 】
・「東塔2F：知識の間」でイベント

↓

【血の跡を追って 】
・「西塔3F：忘却の間」「空中廊下」でイベント
・「東塔3F：棺の間」へ

↓

第四夜へ

4 リズを捜して

昨夜の出来事を「夢」だと言う母。不安になったレナは、アーウィンの部屋にこっそり入った。しかし、それを見つけたアーウィンは豹変、レナを例の地下道へと突き落とした。レナは恐怖に震えながらも再度リズの救出を決意し、不気味な修道院内を彷徨い歩く。本で埋め尽くされた部屋でようやくリズを見つけることができたが、彼女の口からは赤く長い舌が……。

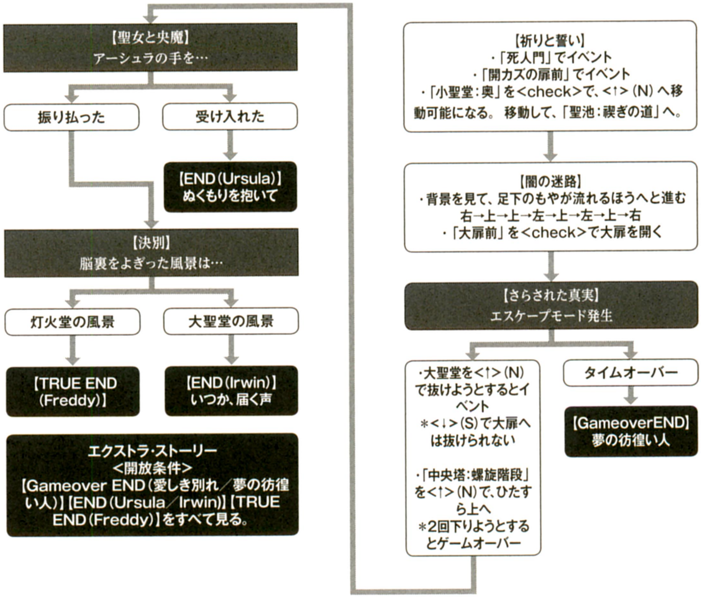
5 明かされた正体

突然現れたフレディ。彼は冥使と戦う「祓い手」だった。リズは既に入蝕され、冥使になっているという。その言葉通り、再会したリズは冥使と化しレナに襲いかかる。それでもレナの一途な想いに自分を取り戻したリズは、自分の命をかけて、「もうひとりのレナ」から、レナをかばったのだった。リズとフレディの助けによって危機を逃れたレナ。そこにアーウィンが現れ、彼が純血の上級冥使であることが明かされる……。

6 下せない決断

レナは特殊な冥使「央魔（おうま）」となれる存在で、「もうひとりのレナ」は血に狂ったレナの「影」だという。「影」を取り込み央魔となるか、「影」に取り込まれ自分を失うか。選択を迫られる中、姿を消した母を捜し、再び夜の修道院へ向かったレナ。冥使に抱えられた母を見つけるが、「影」に追われ……！

最終夜 フローチャート



7 堕ちた光

何とか「影」を振り切ることに成功したレナは、聞こえた悲鳴を頼りに母ナタリーを捜し続ける。やがてレナは、冥使とフレディの戦闘に出くわしてしまう。フレディが戦っていたのは、変わり果てた友人のマシューだった。窮地に陥ったフレディを救うため、レナは引き裂かれる思いで、マシューに銃を向ける。倒れたマシューのズボンのポケットに、自分への誕生日プレゼントが残されていたのを見つけたレナは……。

8 永遠の別離

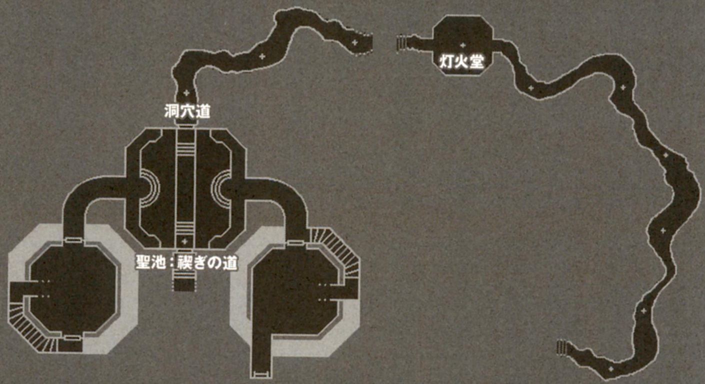
フレディと共に最後の戦いに向かうレナ。しかしフレディの様子がおかしい。フレディは昨夜、冥使となったマシューに入蝕されていたのだ。フレディは自ら命を絶つことを選ぶ。彼の遺志を受けたレナは歩き続け、やがて大聖堂に辿り着いた。祭壇には横たわる母の姿が。そこに「影」が現れ、ふたりはついに対峙する……!

9 聖女と央魔

戦いの末、共に血を流した二人。レナの血が吸われ、「影」へと流れ込んでいく。「全部ふたりで はんぶんこしよう」。レナと「影」は同化し、央魔へと変化していった。意識が朦朧とする彼女の前に現れたのは、アーウィン。そして、「母」だと信じていた人……。彼らの口からは、恐るべき真実が語られ始めるのだった。全てが明らかになる時、レナの選んだ道とは？

MAP

【塔B1階】



エンディングリスト

Gameover END 吸血鬼を狩るには
反転する視界の中で、私は、体から転げ落ちていく自分の頭を見たような気がした……。

Gameover END 愛しき別れ
孵ったヒナは央魔にも冥使にもなれず、その翼を腐らせていく。

Gameover END 夢の彷徨い人
今日もどこからか、私を呼ぶ声がする。私はその声を聞きながら、ただ、眠るだけ……。

END (Ursula) ぬくもりを抱いて
この温かい手を離さずにいられるのなら、私はどんな犠牲だって払おう。

END (Irwin) いつか、届く声
嘘のあなたでも、それは私に残された、たったひとつのもの。

TRUE END (Freddy)
吸血鬼は、皆、目を閉じた。そして私も、この目を閉じよう。あなたの隣で……。

Extra Story
私はただ、遠い友人を——フレデリックを「新たに作り出す」知恵がどうしても欲しかった。

LENA TOWNSEND

レナ・タウンゼント

ずっと、
悪夢だけ終わらせる方法を
探してた

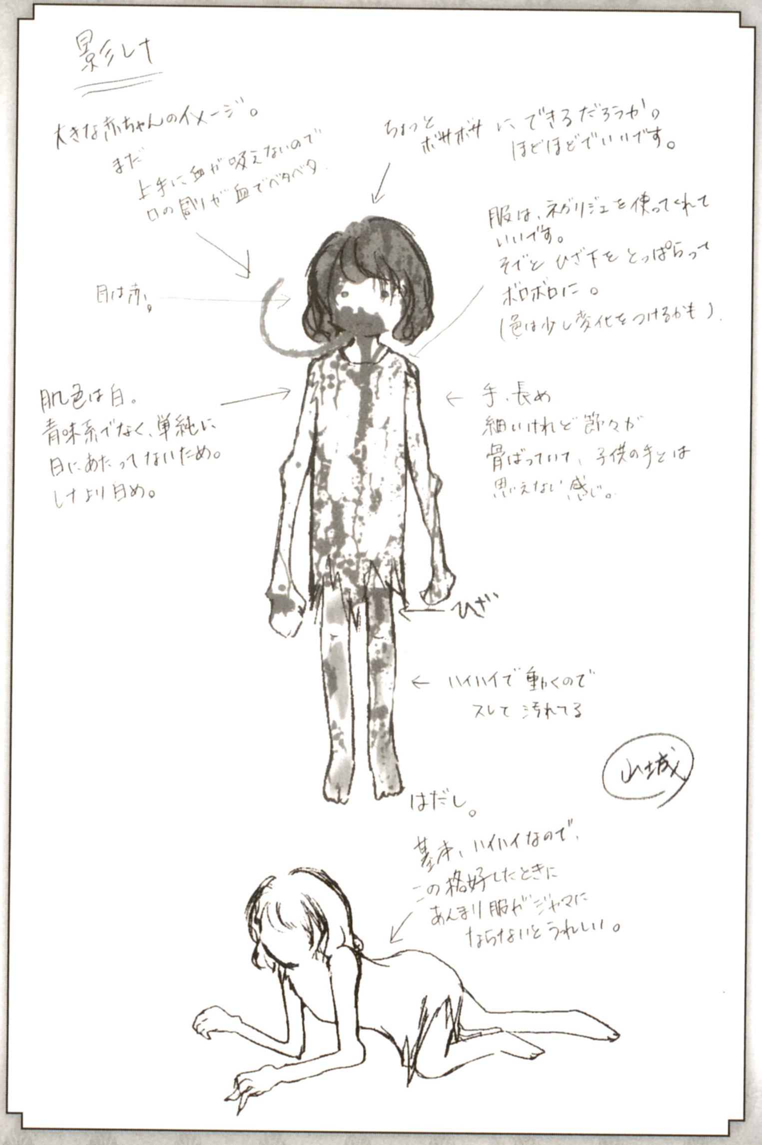
本作の主人公。病弱であり、昼間はほとんど起き上がれない。学校にもしばらく通えていないが、親友のリズ、そしてマシューに助けられながら日々を送っている。14歳の誕生日、自分を呼ぶ声に導かれるようにして「開かずの修道院」へと迷い込み、そこで自身の「影」と遭遇する。レナはアーウィンとアーシュラ（ナタリー）が作り出した「央魔のヒナ」であり、人間と冥使、二つの人格が分離したうちの、人間のほうの人格。

キーワード

影レナ

レナが「開かずの修道院」で出会った、レナとうりふたつの女の子。外見は同じだが、真っ赤な目に赤く長い舌を持っている。二つの人格が分離したうちの、冥使の方の人格である。誕生以来「開かずの修道院」に閉じ込められ、大量の血を与えられ続けたことで血に狂ってしまった。

シナリオライターによる設定画



ELIZABETH (LIZ) HARRISON

エリザベス(リズ)・ハリソン

レナ――私たち、ずっと友達だよね？

レナの親友の女の子。レナ、マシューと同じ14歳。明るく活発で、優しい性格。病弱であまり学校に通えないレナのことをいつも気にかけている。レナの14歳の誕生日には手作りのケーキを持参し、お祝いする。「開かずの修道院」に拉致され、冥使となってしまうが、最後まで人間の心を完全に失うことはなく、レナを守るために命を落とす。

イベント画像

➡修道院に迷い込んでから、訳もわからないままたくさんの恐怖を体験してきたリズ。レナが再会したときには、放心状態だった。

⬅「あたしを助けてくれるのはもう血だけなの！！」頭の良いリズは、自分の体の変化と状況を把握し、絶望の表情を浮かべる。そんなリズに、レナは自分の体を差し出そうと決意するのだった。

MATTHEW GLEN

マシュー・グレン

イベント画像

⬆冥使となってしまったマシューは、別人のような凶暴性でレナやフレディに襲い掛かる。

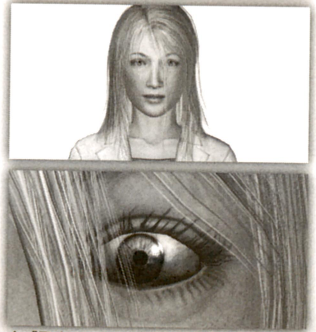
あのさ、オレ、ほんとは——

レナの親友の男の子で、同い年の14歳。リズとは幼なじみ。レナに片思いをしているらしいが、全く伝わっていない様子。お調子者で照れ屋だが、誰よりも優しい心を持っている。レナのそばで面倒を見ているアーウィンのことをあまりよく思っていない。レナに誕生日プレゼントを渡そうと彼女の家に引き返した際に捕まり、「開かずの修道院」で冥使になってしまった。

NATALIE TOWNSEND

ナタリー・タウンゼント

イベント画像



⬆「聖女アーシュラ」という正体を明かした彼女の瞳には狂気の色が垣間見える。

——そうよ、レナ。家族なの……私たちは家族なの

女手一つで娘を育ててきた、レナの母。その正体は、１４０年前に「聖女アーシュラ」と呼ばれた伝説的な祓い手。誕生したばかりの央魔の血をすすり、「村」から追放されたという。強い力を持つ央魔の血を求め、アーウィンと共にレナを作り上げた。

IRWIN NOLTE

アーウィン・ノルティ

行きなさい。
あとは、心のままに

タウンゼント家のお手伝い。見た目は24歳の美しい青年である。病弱なレナの世話係兼教育係だが、その正体は純血の上級冥使だった。アーシュラと協力し、死んでしまった友人・フレデリック（フレディとは別人）を「新たに作り出す」ための研究を進める中でレナを作り上げたことがExtra Storyで明かされる。レナが14歳の誕生日を迎えた直後、央魔として覚醒させようと様々な策を練る。

設定画制作時のメモには「身長175～177センチくらい」「吊り目」「なで肩」という基本情報の他に、「なんとなく、マッチ棒っぽい」という衝撃のコメントも……。なお、画像では隠れているが、右腕にアームバンドをしている。

キーワード

フレデリック

故人。亡くなった原因は本編では明かされていない。

アーウィンが唯一心を許した人間で、祓い手たちの組織「村」の初代・大老師として「村」を率いた。現在では、フレディがその名を継いでいるため、「初代様」と呼ばれることが多い。

祓い手として飛び抜けて優秀であり、人間離れしたその能力は、人間よりも冥使に近いものがあった。そのため、どこか冥使に共感を覚えているようなふしがあったことを、アーウィンがExtra Storyで語っている。敵対する立場でありながら、誰よりも近い存在でもあったふたりの間には、やがて友情が芽生えた。その絆は、彼が亡くなった今でも失われることはない。

⬆冥使の力を行使するときに赤く染まるアーウィンの瞳は、どこか悲しさを湛えている……。

FREDERICK (FREDDY) AUSENNERT

フレデリック・オーゼンナート

ねえちゃん、いい子だから
ちょっとオレの話も聞いてね

愛称は「フレディ」。グレーの髪と目を持つ少年。初代の再来と謳われる優秀な祓い手であり、「村」の首座である大老師の位を継ぐことが内定している。レナとは「開かずの修道院」を調査していた際に知り合う。12歳とレナより年下だが、ピンチに陥ったレナを幾度となく助けてくれる。アーウィンの昔の友人「フレデリック」の子孫で、その名前を受け継いでいる。

設定画制作時のメモには「身長148センチ」とあり、本作の登場人物の中では一番小さいことがよくわかる。また、「（コートの生地は）布だと思う。革じゃない。たぶんファスナーとボタン留めの両方」など、細かな指定も書かれていた。

イベント画像

➡自信に満ちたフレディの瞳は、年齢以上に彼を大人びて見せる。どんなときも冷静な判断を失わないフレディに、レナは何度も助けられることになった。

⬅牢獄道で、初めてレナの前に姿を現したフレディ。レナに鋭い視線を投げるも、すぐに笑顔を見せて「こんばんは」と挨拶を投げかけ、レナの緊張を解いた。

Seventh Blood Vampire

用語解説

このページでは、「Seventh Blood Vampire」に登場するキーワードを解説していく。

▼冥使【めいし】

吸血鬼、ヴァンパイア、ヴァンピール、トリなど呼称はさまざま。「冥(くら)き場所からの使い」という意味で、「冥使」と呼ばれる。赤く濡れた目、管状の長い舌を持ち、人間の血を吸う。個体により差はあるが、一般に、常人よりも力が強く、霧化などの能力を備えている。

また、冥使は総じて、感情が乏しく、仲間意識も皆無。人間への敵対意識もあまりなく、対立するのは単に食物連鎖の上下関係によるところが大きい。冥使として覚醒すると生殖機能は徐々に失われていく。ただし、覚醒間もない冥使には生殖機能が残っていること、特に、低級種は覚醒後、本能のみが著しく高まることから、生前の妻や恋人と性交渉を持つケースは意外と多く、冥使と人間の間に子供が生まれた例は昔からよく報告されている。

冥使などの呼び名は全て人間側が考え出したものであり、冥使たちは己を呼ぶ名を持たない。それは、呼称に必要性がないためと考えられている。感情の起伏が少ないため、感情が無いように見られるが、実際にはそれなりに感情は持っている。ただし、非常に淡泊であることは否(いな)めない。

不老ではあるが不死ではない。祓い手に狩られる以外にも、衰え、血を得られなくなった者は死にゆくことになるが、その寿命は人間よりもはるかに長い。

「冥使」

▼純血種【じゅんけつしゅ】

上級種・上級冥使とも呼ばれる。赤い羊膜を付けて生まれてきた、生まれながらの冥使で、その能力も強い。霧化などの能力を持ち、日光にも強い。レナのような特殊な例を除き、純血種の冥使は基本的に人間から生まれ、覚醒までは人間と変わりなく過ごす。人間のように自我がある。央魔は純血種の一種。

▼雑種【ざっしゅ】

低級種・下級冥使とも呼ばれる。入蝕をうけて冥使化した人間を指す。容姿は崩れ、日光にも弱い。霧化などの能力は使いこなせない者も多いが、肉体の能力は限界以上のものを発揮する者が多い。しかしその結果、肉体は原型を止められず、崩壊を起こす。

▼ヒナ【ひな】

雛児（ひなご）とも。「空をゆくもの」から冥使は「トリ」と呼び習わされるので、その幼体を俗にヒナと呼ぶ。冥使となる運命の子供。レナはこれにあたる。

ヒナは、冥使の本性である「優位自我」と人間の本性である「劣位自我」の二つを合わせ持っている。しかし、普通は、その境界線ははっきりせず、気分や性格にむらがあるように見受けられるくらいのものでしかない。

▼央魔【おうま】

冥使としての一般的な能力を有さない代わりに、血に強い力を宿した冥使。上級冥使の一種。覚醒の過程で、多重人格のように自我の分裂、対立が起きる。普通、優位自我である冥使の本性が、劣位自我である人間の本性を取り込んで冥使は覚醒す

るが、それが逆転して融合が果たされた場合、この名で呼ばれる。

その血を得た者に様々な恩恵を与えることから、央魔の血は奇跡の血として知られるが、麻薬にたとえられるとおり、その血は強い依存を生じる。「村」ではその血を飲むことは禁忌とされており、管理、監視の意味もこめて、発見された央魔は「村」の保護下におかれる。

冥使としての央魔は非力なため、その血を使い、他の冥使を支配下に置いて身を守らせる。央魔の支配下に置かれた冥使は「守り役」と呼ばれる。自我を奪われるようなことはないが、「奇跡の血」の呪縛は絶対であり、逆らうことはできない。

▼祓い手【はらいて】

冥使狩りを生業（なりわい）とする者たち。ヴァンパイア・ハンターとも呼ばれる。その祓い手たちを取りまとめる組織が「村」であり、オーゼンナートは代々、長を務める家柄。

◆祓い手になる者の条件としては以下のものがある。

①白い羊膜に包まれて生まれた子

古くから伝承に残るヴァンパイア・ハンターとしての素質である。

②人間と冥使の混血

人にない感覚を有する。退魔の方法もほかとは違い、儀式めいたものが多い。

③普通の人間でも素質さえあれば修行により、優秀な祓い手になることがある

④特例として央魔が祓い手になることもある

以上である。白い羊膜に包まれて生まれた子は、多くが土曜日に生まれるため「土曜の子・サバタリアン」と呼ばれ、祓い手の中でももっとも優秀な素質を持つとされる。しかし反面、死後、入蝕を受けておらずとも、冥使として蘇生するなどの例があり、冥使に近い存在でもある。

▼おまじない

「彼のゆくてに茜とさんざしの刺があらんことを（Naputu mu broc i glogovo trnje）」

祓い手同士で幸運を願う、おまじないのようなもの。挨拶のように使われることも多い。

▼村【むら】

祓い手たちの所属する組織。また、その組織のある場所を指す。東欧の山間に位置し、一見、単なる山村のように見えるが、実際には各種設備がそろっている。

合議制で成り立っており、【七座】と呼ばれる議会により運営されている。座の人間は【七座の老師】と呼ばれる。七座の頂点、中央に座するものを【大老師】と呼ぶ。今は空座となっており、フレディの就任が待たれている。老師というのは、役職であり、実際に老人ばかりというわけではない。古くは現役を退いたベテランが就く役職だったため、老師と呼ばれるようになった。紋章は七芒星。

寄付や依頼料、または博打などで運営されている。依頼があり、それが冥使絡みであれば世界中どこへでも祓い手を派遣するが、営利よりも均衡を保つことを重視している。そのため、運営は常に厳しい。冥使が夜行性なので祓い手たちも活動時間帯が夜になりがちなため、施設は24時間稼動している。宗教の自由は認められているが、「村」の中、公の場での宗教行為は原則として禁止されている。

祓い手の素質は天与のものであり、遺伝であることが多い。そのため、「村」では血筋は大事にされる傾向がある。昔は、通い婚のように夫を定めず、とにかくいろいろな血を持った子を多く産むことが賞賛されていた。その一方で、絶対的な実力主義でもある。

▼村のシステム

依頼がくると、総務から各リーダーへ振り分けられる。まれに七座直命の仕事もある。

フレディの兄トラビスなどは「遊撃手」と言われ、チームに属さず、フリーで行動する。フットワークが軽いのが利点。18を超えた優秀な祓

い手のみ遊撃手として認められる。遊撃手を続けるには、ライセンスの更新、実績などが必要となり、自由度は高いが、実際に就くのは難関。
フレディは特殊であり、次期大老師就任をにらみ、「村」での会議などにも参加させられるため、固定したチームには組み込まれておらず、その都度、さまざまなチームに参加し活動している。

▼入蝕【にゅうしょく】

冥使の血に侵されること、またはその状態を言う。入蝕された人間は雑種の冥使となる。純血種の場合は、吸血と授血を完全に切り替えることができるため、故意ではない限り、ほとんど入蝕は起こらない。しかし、雑種の場合はその切り替えが曖昧なため、吸血の際にも入蝕が起きる。

▼授血【じゅけつ】

冥使本人の意志で行われる入蝕を、特に、授血と言う。雑種の吸血の際に起きる入蝕は、その意志とは関係なく起きるため、授血ではなく、同時入蝕と呼ばれる。央魔による授血では入蝕が起こることはないが、代わりに、さまざまな力の発現を引き起こす。

▼冥使対抗グッズ【めいしたいこうぐっず】

祓い手たちが補助的な道具、武器、として使うもの。祓い手たちは、それぞれ、得意とする武器を所持しているが、あくまで対冥使用であり、いかなる理由があれ、人間に使うことは禁じられている。

「銃」

▼薔薇札【ロサカード】

薔薇のモチーフが描かれたカード。薔薇は冥使が苦手とするものでもあり、お守りとして、また手向ける花の代わりとしても使われる。

「薔薇札」

▼山査子のナイフ&杭【さんさしのないふ&くい】

オーソドックスな冥使退治法に用いられる。武器類が持ち込めない場合などには重宝される。ただし、木だけあって、耐久性はない。また、ハンマーで叩いて胸を突き刺すという昔ながらの方法はなかなかに壮絶で、あまり好まれる方法ではない。

▼アルブム銀の武器【あるぶむぎんのぶき】

アルブム銀とは白銀に似た特殊な銀で、退魔の力があると言われる。強力な武器だが、とても高価であり、使い捨て。一度冥使に接触すると、黒く変色し、その力を失ってしまう。無駄遣いをしたり、無くしたりすると、経理からこっぴどく叱られる。

▼銀の砂【ぎんのすな】

冥使を足止めする時や簡易的な結界を行使する時にも使用される。投げつけてもそれなりにひるませることはできる。
銀の砂を撒(ま)く時には、
「トリよ、トリよ。このしろがねの礫(つぶて)はお前をさえぎる。越ゆること能(あた)わず」
という言葉を唱える。本編でもフレディが使っている。

▼銀のコイン【ぎんのこいん】

アルブム銀配合のコイン。銀の砂同様に足止め用。ただ、砂と違って効果は長続きしないが、遠くまで投げやすい。

【参考資料】『スラヴ吸血鬼伝説考』栗林成郎著　河出書房新社、『吸血鬼幻想』種村季弘著　河出文庫

4章 迷ヒ家ノ鬼

──風が、強い。森が、ざわめいている。
おびえているのか、はやし立てているのか。
──鬼じゃ　　厚い雲間から、冷えた月が
こちらを見ている。白い息が、闇に溶けて消える。
──あそこには鬼が　　耳障りな音がする。
凍った山道を踏みしめて、やつらがやってくる。
──鬼がおるぞ……
さあ　朝日が出るまでもう一度
梅が咲くまで何度でも
永劫に巡るこの檻の中で　その罪を　知れ

『迷ヒ家ノ鬼』の世界

（まよがおに）

⬆血の滴る斧を持った着物姿の少女が、一歩ずつ、こちらへと迫ってくる——。

『迷ヒ家ノ鬼』とは

2011年にリリースされた、ナイトメア・プロジェクトの第四弾作品。携帯電話向けのホラーアドベンチャーゲームである。本作ではテキスト・3DCGに加え、初めて2Dイラストが使用されている。

山中の廃屋を舞台に、過去に起きた殺人事件の謎が明らかになっていくミステリー形式の作品。主人公二人のマイペースなやりとりと、謎が謎を呼ぶストーリー展開の融合が、本作の大きな魅力である。

DATA 『迷ヒ家ノ鬼』アプリ情報　1アプリ（300円）

iPhone版　iPhone4および3G・3GSiPhone・第2・3・4世代iPod touch・iPad

Android版　Android 1.6以上かつ解像度WVGA（800x480）以上

公式サイト　http://www.sun-denshi.co.jp/gsec/nmp/game/mayoiga/

ダウンロードはこちら

構成

『一夜怪談』同様、「調べる」「移動」などの各コマンドを選択しながらストーリーが展開していく。

プレイヤーの選択によって、3種類のゲームオーバーENDと、「ベストEND」「グッドEND」「バッドEND」の各1種類に辿り着くようになっている。

世界観

柳田國男の『遠野物語』に紹介されている、岩手県遠野地方の「迷い家」伝承をもとにした世界観である。

『遠野物語』によると、「迷い家」に辿り着いた者はその家から物を持ち出すことができ、自宅へ持ち帰ると富に恵まれるという。この民族伝承が、本作の「迷い家」である廃屋と、そこで巻き起こった惨劇のベースとなっている。

ストーリー

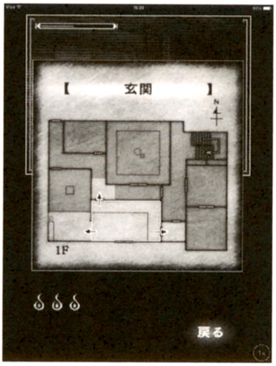
香住ヨウスケは15歳の高校生。林間学校にやってきた彼は、カレー作りのための水汲みを頼まれる。水場を探して歩くうちに、どうやら道に迷ってしまったようだ――。同じ高校のジャージを着た女子生徒を見つけた香住は、彼女についていくうちに、不気味な廃屋へと辿り着く。「迷い家」に足を踏み入れた香住と遠島は、生きて脱出できるのか!?

⬆屋敷の中は昔ながらの造り。障子の向こうに見えるのは……？

⬅夕暮れ時、今にも崩れそうな屋敷の奥は、闇に包まれている――。

ゲーム画面

本作では「移動」で地図が表示され、移動したい部屋を選択できるようになっている。また『Seventh Blood Vampire』のように、ゲージに表示された時間制限内に敵から逃げないとゲームオーバーになる「危機モード」に突入するシーンが複数存在する。



⬆地図画面。

原作シナリオライター comment

たまには寄り道などしてみると、香住くんと遠島さんの仲のよい掛け合いが楽しめます。火のついていないろうそくを手に闇に立ち向かってみたり、ウグイスの色について言い合ってみたり……。恐怖の合間に癒やされてください。

ストーリー紹介

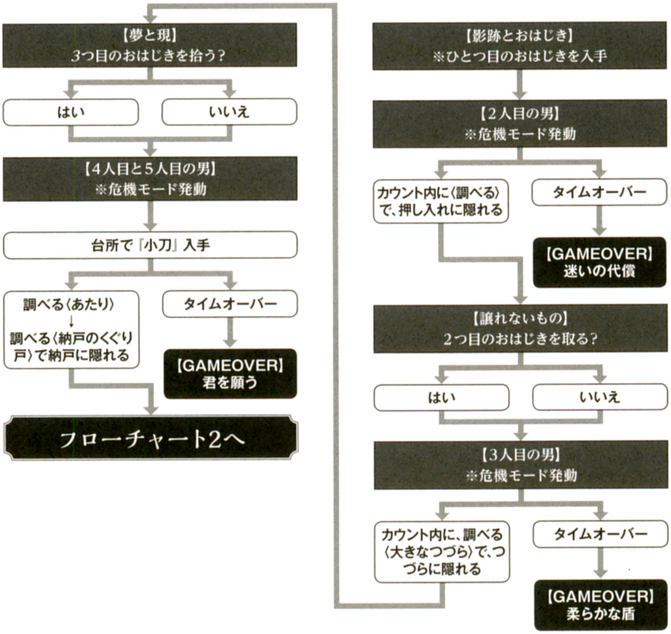
1 序幕～はじまり

高校の林間学校に参加中の香住ヨウスケは、水場を探しているうちに道に迷ってしまう。同じ高校の女子生徒（遠島マリカ）を追いかけた先で古い廃屋を見つけた香住。中に入った彼が目撃したのは、着物姿の少女が首つり自殺する姿だった。――その瞬間、廃屋だった家は手入れが行き届いた屋敷へと様変わりし、香住と遠島は屋敷内に閉じ込められてしまう。

2 1人目の男～カギを手に

出口を探して屋敷内を彷徨う二人。仏間に人影が見えたので近寄ると、見知らぬ男が何やら金目の物をあさっているようだった。その時、突然、男の首に斧が振り下ろされる。男を殺したのは、あの着物姿の少女だった……。慌てて逃げ出した二人だったが、もう一度仏間に戻ってみると、そこにあるはずの死体は人型の黒い影を残して消えており、赤い梅の花のおはじきだけが残されていた。

フローチャート1



3 明かりを求めて～譲れないもの

仏間でカギを見つけた二人。火のついたロウソクを持って暗がりの探索を続けると、怪しいくぐり戸が……。先ほど見つけたカギでこの戸を開けた香住と遠島は、さらに奥へと進んでいく。ふいに冷気を感じると同時に、床の間に2人目の男が現れる。その背後に忍び寄るのは、斧を手にした黄色い着物の少女……。少女は再び斧を振り下ろし、男を殺害したのだった。血だまりの中には、水色のおはじきが残されていた。

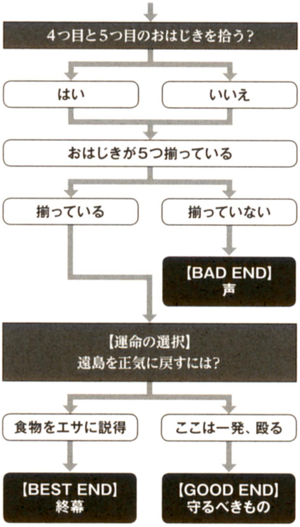
4 凍える梅～春を告げるもの

「俺たちが見てるのは〈過去〉の事件だ」。次第に明るみになる事実。引き続き家の中を調べていた二人は、梅の枯れ木が描かれたふすまと、鳥籠に入った作り物の小鳥を見つける。籠には「春告鳥」の文字が。ネジを巻いて鳥を鳴かせると、枯れ木だったはずのふすまの梅の花は見事に咲き誇っている。そのふすまを開け、二人は奥へと進んで行く……。

5 3人目の男～4人目と5人目の男

ふすまの奥は、少女の部屋だった。そこで起こったのは、3人目の男の殺害。遠島が血の中から見つけたのは、黄色のおはじきだった。浴びた血を洗うため、台所へ戻った香住と遠島。そこへ、4人目と5人目の男が現れた！ 悲鳴と共に斧で頭を叩き割られる男。逃げたもう一人も、奥の廊下で殺害される。そばには、緑と青のおはじきが……。

フローチャート2



6 五色を集めて～運命の選択

少女・ユエの目的は、父母を殺害した男たちへの復讐だった。香住と遠島は、ユエの自殺を止めようと中庭へ急ぐ。ところが、身を挺して守りに走った遠島にユエの霊が取り憑いてしまった！ 再現が繰り返され、1人目の男を殺した遠島。このままいくと、最後は遠島が自殺することに……。果たして香住は、遠島を助けられるのか!?

エンディングリスト

GAMEOVER 迷いの代償
隠れるよりも逃げることを選んだ香住は、ユエに追いつかれ、斧の餌食に。

GAMEOVER 柔らかな盾
隠れられなかった香住を守ろうと、遠島はユエの斧の前に身を投げ出す——。

GAMEOVER 君を願う
ユエの斧から遠島を守るために、香住が咄嗟にとった行動とは……。

BAD END 声
ユエに取り込まれた遠島は、理性が保つうちに香住だけを屋敷から逃がす。

GOOD END 守るべきもの
香住と遠島は二階の窓から脱出する。ユエをひとり、屋敷に残して——。

BEST END 終幕
ユエを解放し、無時生還したふたり。そして新たな友情が芽生える。

KASUMI YOUSUKE

香住ヨウスケ

水道のことは いったん忘れよう

本作の主人公。15歳の高校生である。山中で見つけたとある廃屋に足を踏み入れ、この家に閉じ込められてしまう。かなりの常識人であり、状況を冷静に分析することができる。一方で、遠島のマイペースかつ一方的な言動をさらっと受け流せるおおらかさも持つ。幼少期、母の不在中に弟が頭を怪我してしまったトラウマから、「血」が非常に苦手である。

設定画

キーワード

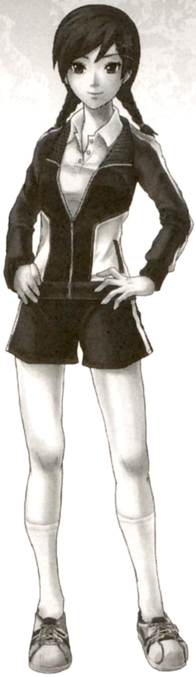
水場

香住は林間学校で、どろどろのカレーを作ってしまった班員たちから水を汲んでくることを命じられる。「そっちのほうに行けば、水場があるから」という曖昧な情報をもとに森の中を進んだ結果、いわくつきの屋敷に辿り着いてしまうのだった……。

なお、遠島も「不幸な事故に遭って、泥まみれになってしまった豚肉」を洗うために水場を探し歩いているうちに屋敷に辿り着いたが、廃墟同然の屋敷を見てなお、「これが水場だろう」と思い込んでいた。

TOJIMA MARIKA

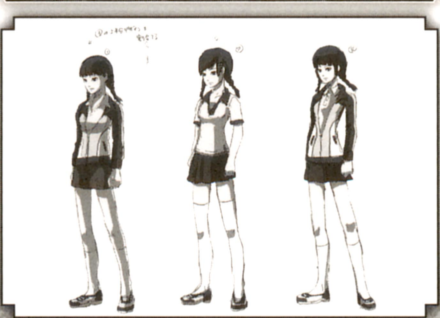
遠島マリカ



私は香住についていくぞ？

香住の隣のクラスの女子生徒。香住と共に、廃屋に閉じ込められる。どんな状況でも空腹になれば食欲が優先されるという、マイペースすぎる性格。香住とは逆に、大量の「血」を見ても動じることはないが、考えるより先に行動してしまうという悪い癖がある。難しいことを考えるのが苦手なため、状況の把握や推理は全て香住まかせである。

設定画



キーワード

ちょっといい肉

遠島は「食」に対して貪欲で、林間学校のカレー作りでも班全体を巻き込み、究極のカレーを作ろうとしていた。そんななか、遠島が調達を担当したのが「ちょっといい肉（豚肉）」。屋敷に迷い込んでからも、ずっと豚肉が入ったビニール袋を大切に持ち歩いていた。なお、カレーはそこまで好きではない、という衝撃の事実が物語の中盤で明かされる。

YUE

ユエ

私は鬼。永遠にこの地獄を巡り続ける

香住と遠島が入り込んだ廃屋に、かつて住んでいた少女。黄色い着物を着ている。父は異国人との混血であり、その血を引いたユエも目や髪の色が他の人とは違っていた。その昔、殺された父母の復讐として村人たちを次々と殺害したのち、中庭で自殺をはかる。彼女の深い怨念により閉ざされてしまったこの屋敷では、村人たちの殺害が果てしなく再演されていた。

キーワード

村人

ユエの屋敷近くに住んでいた村人たち。飢饉に陥った際、貯えのあったユエの家族に食糧を無心するようになる。ユエの父がそれを断ると、村人たちはユエの父と母をその場で殺害し、食糧や金品を奪っていった。彼らは、ユエの父が異国人との混血であったことを理由に、「これは人じゃない、鬼だ」「鬼を殺しただけだ」と、自らの行為を正当化していた……。

➡飢えに耐え切れず、残酷な手段に出た結果、凄惨な運命に巻き込まれることに……。

5章

オズの国の歩き方

～Way to travel the world of OZ～

雨の音が、聞こえる。

屋根を、木の梢を、川面を優しく叩く、雨の音が聞こえる。

心地よい、雫の音。他には何も聞こえない。

ただ、雨が落ちる。私の上に、そして世界の上に。

金色の雨が降り注ぐ。降り注ぎ、満ちて、また、流れ出す。

優しい音を立てて——

『オズの国の歩き方』の世界

『オズの国の歩き方』とは

ナイトメア・プロジェクトの最新長編テキストアドベンチャーゲーム。『歪みの国のアリス』を筆頭に数々のホラーゲームを世に送り出してきた同チームが初めて手掛けた「非ホラー」作品である。

仲間たちとの友情やスリルに満ちた冒険、そして秘められた謎と、長編でありながら飽きることのない魅力にあふれた本作。多くのキャラクターが登場するが、いわゆる「悪役」は存在しない。個性的でありながらどこか憎めないキャラクターたちと、彼らが織り成す優しい作品世界が、本作最大の魅力だと言えよう。

⬆びしょ濡れの状態で目覚めたドロシーは、石造りの玉座に金色の光の筋が一筋立ち上っている、神々しい光景を目にする。

DATA **『オズの国の歩き方』アプリ情報**
基本無料（アイテム課金有）

iPhone版　iOS6以上（iPhone3GS、iPod touch第4世代は除く）
Android版　Android 2.3.3以上
公式サイト　http://www.sun-denshi.co.jp/gsec/nmp/game/oz/

ダウンロードはこちら

構成

最終章を含め、全8章構成。バッドENDは存在せず、ストーリーとしてのENDは1種類のみだが、選択肢によって展開が変化する場合もある。

毎日4枚ずつ配信される「金の羽根」を使って、節ごとに文章を読んでいくシステムとなっている。本編だけなら課金することなく全編を読むことが可能。

世界観

『オズの魔法使い』の世界観をベースとしており、主人公のドロシー、愛犬のトト、仲間のカカシなど、同作品をモチーフとしたキャラクターが登場する。一方、超高性能なキコリロボットや幻獣マンティコアなど、作品世界に合うようアレンジが加えられているキャラクターも多い。

ストーリー

見知らぬ屋敷で目覚めた、金色の髪の少女。愛犬・トト以外の記憶はすっかり抜け落ちており、自分が誰で、どこにいるのかすらわからない。そんな訳のわからない状況の中、村人たちからは「救世主・ドロシー」として崇（あが）められ、大歓迎を受けてしまう。記憶を取り戻すため、そして自分が何者なのかを知るため、大魔法使い・オズ大王が住まうエメラルドの都を目指すドロシーだが、その道中には様々な騒動が巻き起こり……。

⬅⬆黄金の稲穂、光の差し込む森――美しい風景が、プレイヤーを「オズの国」へと誘ってくれる。

ゲーム画面

プレイヤーは時折出現する選択肢を選び、記憶を失った少女・ドロシーと、飼い犬トト、旅の途中で仲間になるクロウ、ジャック、レオンと共に、長い長い旅を進めていく。

⬆ステンドグラスを彷彿とさせる、美しい装飾が施されたゲーム画面。右下部には登場人物たちのシルエットが表示される。

原作シナリオライターcomennt

〈ゲーム前半について〉2章が長くなりすぎて、3章で都に入ったあたりで、力尽きかけたシナリオライティング。そのぶん、2章には個性豊かな脇役たちがたくさん登場します。おすすめシーンは南の魔女の館への出立シーン。悪気のないゾンビたちをご堪能ください。

〈ゲーム後半について〉 見所はラストの別離シーン。音楽がはまってくれたので、泣いていただけると思います。ぜひ、サウンドをオンにしてお楽しみください。普段はオフで楽しまれている方も、ここだけは、どうぞ、オンで！

ストーリー紹介

1 救世の乙女、東の果てに立つ

びしょ濡れの状態で覚めた少女。自分が誰かも、ここがどこかもわからない。唯一わかるのは、そばに愛犬のトトがいるということ。どうやら自分は東の魔女の呪いを解いたようで、村人たちからは「救世主・ドロシー」と歓迎されるのだが……。失った記憶を取り戻すため、ドロシーとトトは大魔法使い・オズ大王のいるエメラルドの都へと出発する。

2 金の海のカカシ

黄色い煉瓦道を歩き続けるドロシーたち。小麦畑の中に見つけたのは、包丁を持ったしゃべるカカシだった。ドロシーが自身の事情を話すと、カカシは自分もオズ大王に会って『脳みそ』をもらいたいと言い始める。旅に同行することになったカカシを「クロウ」と名付けたドロシー。煉瓦道をひたすら歩く一行は、深い森に足を踏み入れた。

第一章 東の国、金の髪の少女

【びしょ濡れの少女】
【東の果ての出会い】
【歓迎の宴】
【呪いの魔女と大魔法使い】
【遙かなる都へ】
【金の海のカカシ】 ― 追加 ep1
【森へ】
【森の中の小屋】
【闇に沈むロボット】
【真夜中のお掃除】
【新しい仲間と新しいご主人様】
【やる気のない妨害者】
【仲間に相談】
- クロウに相談
- ジャックに相談
- トトに相談

【山の煉瓦道】
【小鳥を食べる?】
- 小鳥を食べない
- 小鳥を食べる

【森の果樹園】
【誰に相談?】
- ジャックに相談
- トトに相談

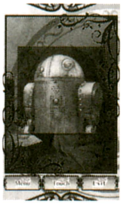
【悩める森の仲間たち】
【“王”のおでまし】
【力をあわせて】
【リンゴの山とライオン】
【新たなる道連れ】
【レオンの悪巧み】
【レオン、改心する】
【キャベツと女神の子供たち】
【白い髪の黒い女】
【眠れぬ夜のカカシの枕】
【嘆きの峡谷】
【いと高き、吊り橋の上で】
【溺れる者はカカシをつかむ】

第二章へ

(※) 追加epの詳細はP132に掲載!

3 ひとりぼっちのキコリ

暗くなりかけた頃、森の中に小屋を見つけた一行。荒れ果てたその小屋には、ドラム缶のような金属製のロボットがいて……。彼の名前はジャック。肺を患い亡くなったキコリのおとうさんの所有物だったらしい。自分に『心』さえあればおとうさんを笑顔にできたと悔やむジャック。オズ大王に『心』をもらうべく、新たにご主人様になったドロシーの旅へ同行することに。



4 森の支配者

山でリンゴ狩りにいそしむ最中、誘拐されてしまったクロウ。犯人は、ホワイトライオンの子供・レオンだった。無駄に偉そうな態度が裏目に出てしまい、ジャック、クロウ、トトに、それぞれこっぴどく懲らしめられるレオン……。オズ大王を倒し、王位を乗っ取ることを夢見ながら、ドロシー一行と共にエメラルドの都を目指すこととなった。

第二章 南の国、人魚の呼び声

- 【波打ち際の人魚】
- 【可憐なる人魚の苦悩】
- 【その男、市長ハイラム】
- 【白と黒の再会】
- 【ふくふくの誘惑】
- 【ハバタキウオの見解】
- 【この花をきみに】
- 【市長の企み】
- 【幸福の罠】
- 【南の魔女の館へ】
- 【館へ進入】
- 【空の鍵と海の鍵】
- 【水車と詰まったカカシ】
- 【水を渡る少女】
- 【ドロシーと南の魔女】
- 【愛の対価】
- 【宴のあとで】
- 【亀爺の話】
- 【出発の前に】
- 【インドアに向かないひとたち】
- 【不機嫌な気球屋】
- 【茶筒と女神】
- 【ジャックのメロメロ大作戦】
- 【竜巻の影】
- 【眠りの花園】
- 【謎の男と目覚めの朝露】
- 【小さな尾行者】

第三章へ

5 嘆きの峡谷

ドロシーたちは、嘆きの峡谷にかかった吊り橋を渡ることに。ドロシーが橋を渡っているまさにその時、目の前に巨大な蜘蛛が現れた！ 追い詰められたレオンは何と口から炎を噴き出す。ところが、そのせいで吊り橋が焼け、ドロシーは川に落下してしまう。溺れかけたドロシーは、ジャックがとっさに投げ入れたクロウにつかまって命拾いしたのだが……。

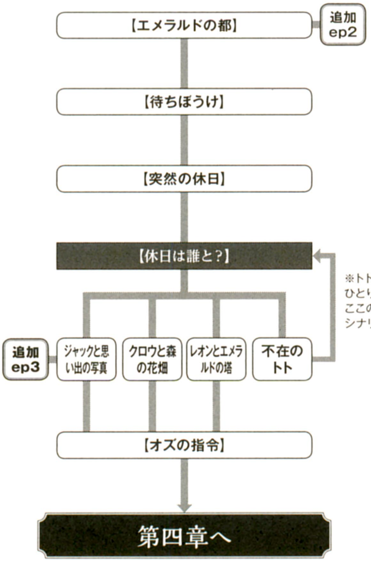
6 呪われた水の都

滝壺に落ちたドロシーとクロウ。流されたドロシーが辿り着いたのは、魔女の呪いに脅かされる南の果てウリデア湖だった。助けてくれた人魚のモーナは、市長の娘。救世主ドロシーの噂を信じる市長に、魔女の呪いを解いてこの地を助けてほしいとお願いされてしまい……。再会したトト、レオン、そしてカニのヘンリックを連れ、ドロシーは魔女の館へ向かう！

7 南の魔女の館

魔法のブーツが示してくれたヒントを頼りに、ドロシーたちは魔女の部屋の扉を開くことができた。意識が遠のく中、吸い寄せられるように南の魔女と対面を果たすドロシー。「帰ってきたの。呪いをとくために」……意識が戻ると、南の魔女は消え、呪いも解けていて……。クロウ、ジャックと再会し、ようやく再集結した仲間たちは、いざエメラルドの都へ！

第三章 王都、エメラルドの都



8 沼に咲く虹の花

一行の目の前に現れたのは、沼ヶ森。ここに咲く危険な花「ネムリゲシ」を回避するため、近くの牧場主キースの協力で気球に乗ったドロシーたち。ところが、森を抜ける途中で大きな竜巻に巻き込まれてしまう！　ドロシーたちのピンチを救ったのは、突然現れた謎の男だった……。命からがら沼ヶ森を抜けた一行。謎の男の正体は、最終章で明らかになる。

9 王都、エメラルドの都

王宮に到着したドロシーたちはさっそくオズ大王への謁見を求めるが、応接室で待ちぼうけをくらった挙句、今日は面会できないと言われてしまう。オズ大王の補佐・ヴァイオラは何かに驚いていたようだが……？　1日の休暇を挟んでようやく謁見室へと入った一行だが、そこにオズの姿はない。代りにあったのは『西の魔女のもとへ』と書かれた1枚のメモだった。

第四章　西の国、記憶の陽炎

- 【西へ、4人の旅立ち】
- 【大河を越えて】
- 【砂と岩の大地】
- 【惑いの砂嵐】
- 【白ネズミの助言】
- 【砂の滝と魔女の館】
- 【地の底より招くもの】（追加 ep8）
- 【亡者たちの地下迷宮】
- 【ストーキングヒーロー】
- 【迷宮の逃亡者たち】
- 【ドングリを愛するもの】
- 【乱闘、地下迷宮】
- 【生贄のおいしい食べ方】
- 【骸骨蛇と麗しの女王】
- 【砂の王の正体】
- 【彷徨い出でしもの】（追加 ep4）
- 【追いついた意識】
- 【西の果ての魔女】
- 第五章へ

10 砂と太陽の国

砂漠の地にある西の魔女の館へと旅立つことになったドロシーたち。トトは王宮で留守番をすることに。焼けつくような砂漠の地を進む一行の前に、突然砂嵐が巻き起こる。行方不明になったレオン……。無事を信じて先を急いだドロシーたちだが、ようやく魔女の館のそばに着いたのも束の間、ドロシーは謎の集団に拉致されてしまい……。

11 亡者たちの地下迷宮

ドロシーを拉致したのは、砂漠の地下都市に住む骸骨（がいこつ）の亡者たちだった。彼らは、ドロシーを砂の王の生贄（いけにえ）にすると言う。ネズミのアルと共に脱出を試みるドロシーだが、結局捕まってしまい……。大釜で茹でられる寸前に助けてくれたのはジャック、そしてネズミの女王・エレクトラだった。そしてついに、砂の王が登場。しかし、その正体は……！

12 西の魔女と御使い

エレクトラの言葉がきっかけとなり、ドロシーに記憶がよみがえった。自分には「大切な役目」がある……。翼の生えたレオンの背に乗り、館へと乗り込んだ一行。西の魔女は、北の魔女の呪いを解くための「鍵」を探せと、ドロシーに伝える。ドロシーは西の魔女を体に引き受けてかりそめの柱を建てるが、その直後に体調を崩し、倒れてしまう……。

第五章 大魔法使いオズ

- 【久しぶりの全員集合】
- 【オズの正体】
- 【開かれた記憶の扉】
- 【オズの告白】　追加ep5
- 【桜の追憶】
- 【セピアの夢：ひとつめ】
- 【贈られたもの、贈るもの】
- 【約束と鍵】

第六章へ

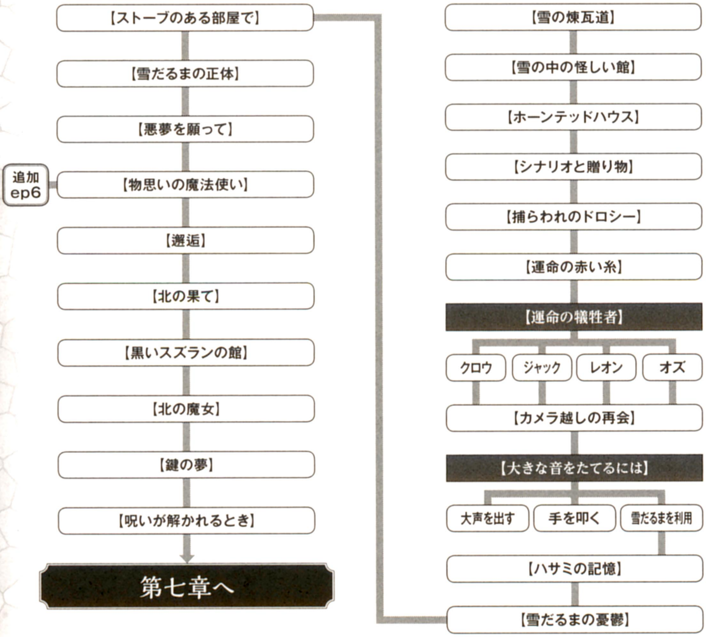
13 大魔法使いオズ

レオンの背に乗せられ、王宮まで運ばれたドロシー。体調が戻り、ようやくオズとの謁見が叶うが、そこで王座に上ったのは――。オズの告白に苦悩するドロシーだが、愛する仲間たちのためにも、この世界を救う以外の道はないと悟る。すべての謎を握る北の魔女の館へは、オズも同行することになった。

14 雪の煉瓦道

ドロシーたちは北の大地に敷かれた煉瓦道を進んでいく。酷い吹雪に辟易とするドロシー。雪の壁に穴を掘っては休息をとり、少しずつ歩みを進めていると、ある日、ジャックが謎の灯りを発見する。吹きすさぶ雪の中に灯りのついた家があったのだ。しかもその家は煉瓦道の真ん中に建っていて……。

第六章　北の国、水晶の檻



15 選ばれた花嫁

薄暗い洋館の中で一人はぐれてしまったドロシー。揚げたてのコロッケにつられた彼女は、雪だるまの着ぐるみをかぶった謎の男に捕まってしまう！　ドロシーを「運命の人」だと思いこみ、一人暴走する雪だるまだが、駆けつけた仲間たちに返り討ちにされてしまう……。ドロシーの言葉によって、生きる自信を取り戻した雪だるま。彼の正体は、何と……！

16 北の果てへ

北の魔女の館へと辿り着いたドロシーたち。金の冠の力によって閉ざされた門を開けたドロシーは、黒い水スズランで埋め尽くされた室内へと足を進める。北の魔女の「呪い」とは何なのか？　なぜ前のドロシーを異世界に放逐したのか？　「鍵」によってすべての謎が明らかになり……。北の魔女をその身に受け入れたドロシーの辿り着く先とは!?

第七章 別離と忘却の都

【帰還】
↓
【カカシ、脳みそをもらう】
↓
【マンティコア、百獣の王になる】
↓
【ロボットのキコリ、心を手に入れる】
↓
【世界を見下ろす場所で】
↓
【旅の終わり】
↓
【懐かしい面影】（※）
↓
【花冠の記憶（クロウ） Full ver.】
↓
【魔法のとける日（ジャック） Full ver.】
↓
【砕けたマガイモノ（レオン） Full ver.】
↓
【終わりの始まり】
↓
最終章へ

（※）第三章の〈休日は誰と？〉の既読状態により、オープンするシナリオが変わる。
選択していないキャラクターは、短縮バージョンのシナリオが流れます。
既読状態は引き継がれるため、すべてのキャラクターを選択し直すと、
３人のフルバージョンシナリオが連続して流れる。

追加エピソード

『オズの国の歩き方』では、ゲーム本編クリア後に後日談エピソードや、本編で描かれなかった追加エピソードを読むことができる。（Ｃｒｙｓｔａｌ Ｒｏｏｍでクリスタル5個を使用し、「追加エピソード」のシステムを解放する必要がある）

追加ｅｐ１「若草の魔女」

「楽しいときも、つらいときも、彼女を助けてあげて……私の代わりに」優しき東の魔女は、避けられぬ運命を憂い、あるカカシに願いと命を託す……。

追加ｅｐ２「虹の鏡像」

「……全くもう、頭はどこに置いてきちゃったのよ？」ドロシーが森で出会った、ロープを身にまとった首のないイキモノとは？「歪みの国のアリス」ファン、必読！

追加ｅｐ３「青い鳥」

「しかしながら、お嬢様。万一ということもございます」ようやく日常を取り戻したドロシーは、ジャックの度を過ぎた過保護っぷりに頭を悩ませていた……。

追加ｅｐ４「暁の漂流者たち」

「この世界は沈ませないわ――私が守るから」金の髪の少女は、黒い髪の青年と白いネズミに出会い、やがて女神となる……遥かなる創世の物語。

追加ｅｐ５「桜の追憶」

「……来年も一緒に、桜を見にこようね」ドロシーがドロシーと呼ばれるようになる1年ほど前の〝ふたり〟の日常。それも終わりが近づいていた――。

最終章 海の底、約束の場所

【夕空を抜けて】

【海への抜け道】 ― 追加ep9

【フォーリンダウン】

【海の底の煉瓦道】

【いつもの光景】

【世界の約束】 ― 追加ep7

【エピローグ】

追加ｅｐ６「眩惑の氷花」

〝御使い〟ドロシーがやってきた。私を海へと連れ去りに——。その訪れは北の魔女ゲイレットの心をかき乱した。氷スズランの香りが運命の歯車を狂わせていく……！

追加ｅｐ７「遙かなる虹を越えて」

「きっと男の子だよ。元気な、かわいい……きみに似た男の子だ」願いと祈りは空を越えて、大切な人たちのもとへ……。消えゆく面影にふたりは涙する。

追加ｅｐ８「ふたりぼっち」

気のいい、のんきなカカシ・クロウ。ふとしたはずみで彼が見せた狂気とは——。戦慄のｉｆエピソード！〈近日公開予定〉

追加ｅｐ９「新たなる旅路へ」

「だが、望んでもらえなかったから、しかたがない」あの日、塔の上でドロシーが選んだかもしれない、もうひとつの未来とは……!?〈近日公開予定〉

オズの国MAP

このページでは、ナイトメア・プロジェクト公式ホームページで公開されている「オズの国の世界地図」を、ドロシーたちが旅をした順番に解説していく。

① 東の魔女の館

小高い丘に建つ、前庭を抱えた美しい館だったが、ドロシーが訪れたときには枯れ果て、見る影もなかった。

② 東の果ての村

農業を営む、のんきで素直なエインセル（小人族）たちの村。救世主ドロシーが現れたら渡すようにと、オズ大王から「銀のカカトの靴」を預かっていた。

③ フィデリス山

東の森と、都を囲む円環山脈を繋ぐ、険しい山。イタチをリーダーに、動物たちが独自のコミュニティを作って暮らしている。レオンの出身地。

④ 嘆きの峡谷

峡谷を吹き抜ける風の音が、女性の泣き声のように聞こえるため、そう名づけられたとされる。渓谷を渡るための吊り橋は古く、都から任命された正式な橋の管理人である壮年の男性と、八つ目の大蜘蛛が修繕を続けている。

⑤ 虹の大滝

南水地方と東風地方の境にあるこの国で一番の滝。大滝から続く川はウリデア湖まで続いている。

⑥ 南の中つ市

ウリデア湖にある南水地方最大の街。水上（水中）に街があるという特性上、住民のほとんどを水棲種族が占める。道は存在せず、移動手段は舟か泳ぎ。人魚のモーナの父、ハイラムが市長を務めている。

⑦ ウリデア湖

南の果てに広がる、オズの国最大の湖。中つ市から更に南へ進むと南の魔女の館がある。まれに海の人魚の姿が見かけられる。魔女の館から広がった「呪い水」は、湖に甚大な被害をもたらした。

⑧ 南の魔女の館

ジャックとクロウを欠いたまま、カニのヘンリックの案内でドロシーとトト、レオンが乗り込んだ2つ目の魔女の館。要塞か円形闘技場を思わせる館で、水流と巨大な歯車で動く、からくり仕掛けの金の扉の奥に、南の魔女の玉座がある。

⑨ 沼ヶ森

南水地方、フロウナム大湿原にある森。幹がねじれ、節くれ立った木々が密生し、昼でも暗い。底なし沼も点在しているため通行には注意が必要。ネムリゲシが咲き始めてからは、さらに危険な森となっているが、ケシの咲き乱れる様は美しい。

⑩ キースの牧場

ジャックを生み出した研究者・アッカーマン博士に心酔しているロボットエンジニアにしてロボットマニアのキースが所有する牧場。

⑪ エメラルドの都

大魔法使いオズが住む、オズの国の王都。王都らしく様々な種族が暮らす。低い山々に周囲を囲われた丘陵地帯にあり、都の中心には、白い壁とアイスグリーンの屋根が美しい王宮が、さらにその中庭には、王都のシンボル、エメラルドの塔がそびえ立っている。エメラルドの塔は、その最上部に巨大なコアエメラルドを頂いていることからそう呼ばれるが、正式名称は中央塔で、本来はエネルギー塔であり王宮と都の一部のエネルギーをまかなっている。

⑫ 人魚の渡し舟

たくましい人魚のお兄さんが船頭を務める渡し舟。国営なので無料で利用できる。

⑬ 砂漠地帯

西へ進むにつれ、礫砂漠から砂砂漠へと移行する。気温の日較差が大きく、生き物にとっては過酷な土地だが、夕焼けに染まる大地、そして満天の星の美しさは圧倒的。

⑭ 地下迷宮

砂漠の地下に広がる迷宮。その通路は、ぐねぐねと曲がり、よじれ、幾度も分岐し、繋がり、行き止まり、さらに立体的に交差している。

⑮ 西の魔女の館

西の砂漠の果てに、砂漠の中の巨大な奈落にぽつんと取り残されたようなかたちで建っており、周囲の崖からこぼれ落ちる砂はまるで滝のよう。元々は橋が架かっていたが、現在では落ちてしまっている。

⑯ レビの館

北の魔女の家に続く煉瓦道の上に佇む、古めかしく大きな屋敷。屋敷内の床にも黄色い煉瓦道が縦断している。

⑰ 北の魔女の館

世界の輪たるキクルス山脈を背に佇む白亜の館。止まない吹雪のよって、館の屋根も壁も窓も、白く凍りついていてる。ステンドグラスに彩られた円形の部屋には白い玉座が置かれている。

DOROTHY

ドロシー

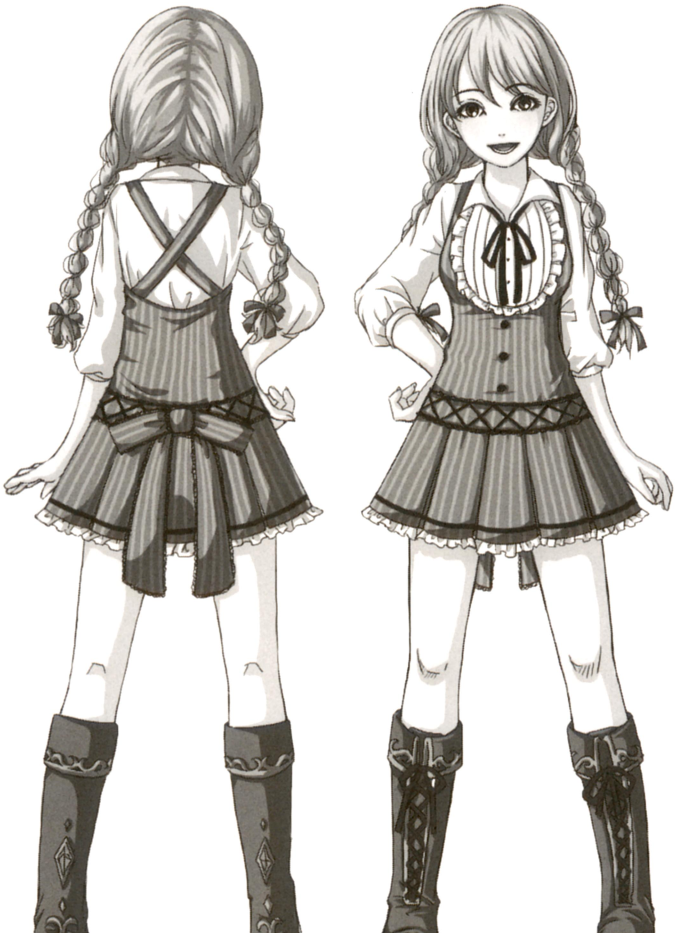
まさか――
私のこと救世主だと思ってる？

金色の髪を持つ少女。記憶を失った状態でオズの国に現れた。唯一覚えているのは愛犬・トトのことだけで、自分の名前すらわからない。救世主「ドロシー」と同じ金色の髪だったため、周囲から「ドロシー」と呼ばれ、救世主様と崇められてしまう。堅実で常識的であり、仲間思い。喜怒哀楽をはっきりと表す性格だが、照れ屋ゆえ本心をうまく表現できないことも。食いしん坊のため、しばしば食欲が警戒心を上回ってしまうことがある。ゲーム中では明かされないが、故郷での名前は「遙（はるか）」という。

3Dモデルバックショット

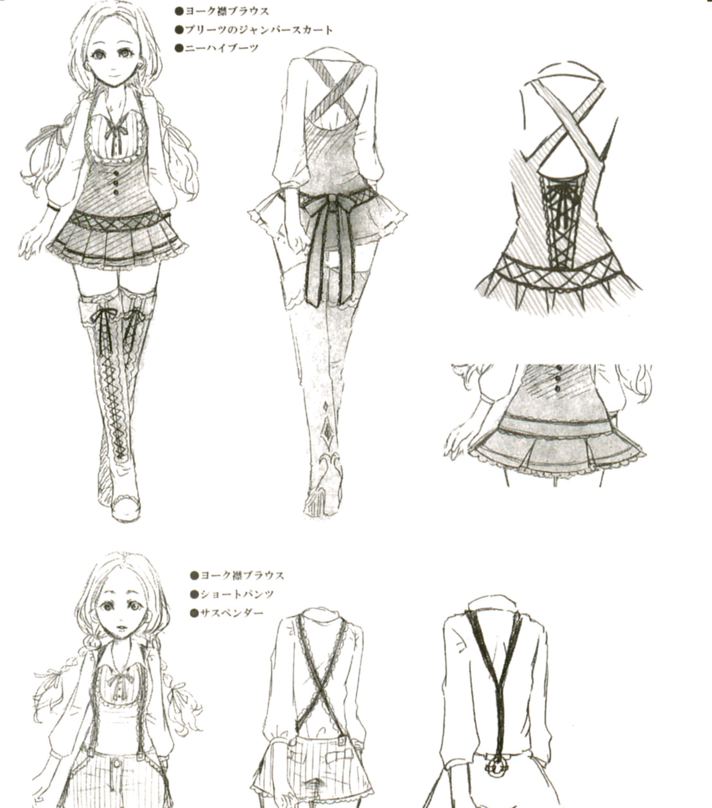
ちびキャラ

2Dイラスト

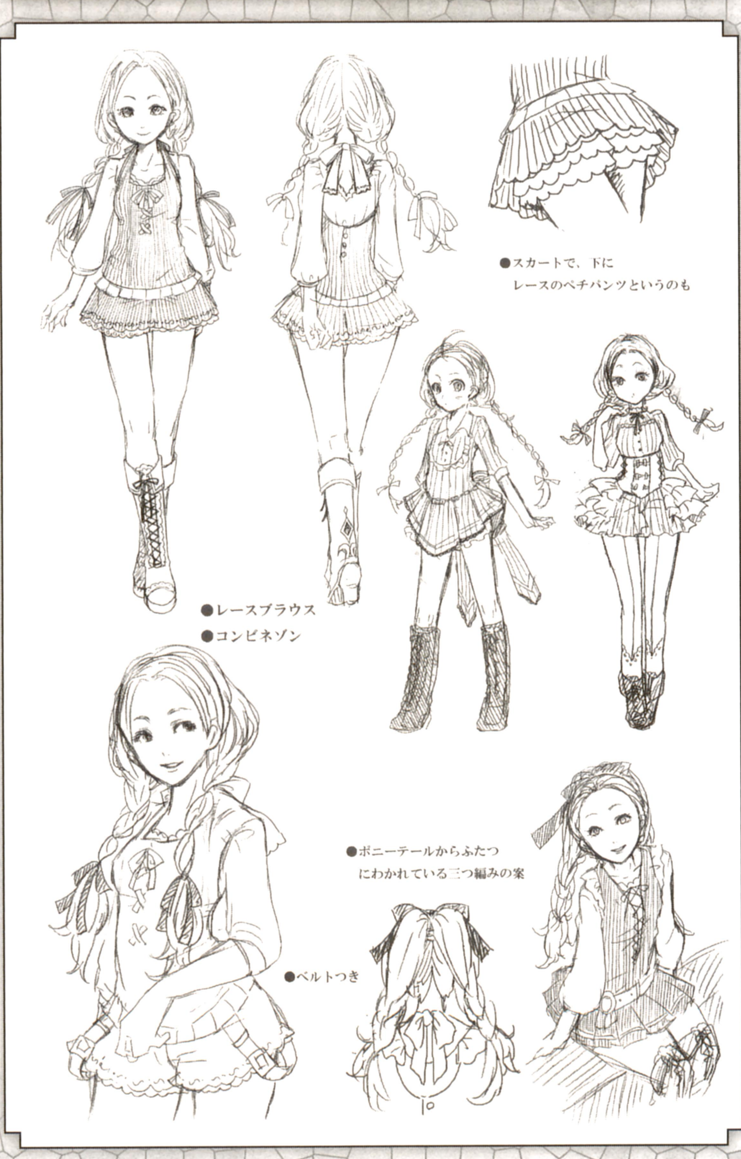


⬆2D決定デザイン。ここから3Dモデリングの際にさらに修正が入り、背中のデザインが変更になっている。

初期キャラクターデザイン①



初期キャラクターデザイン②



TOTO

トト

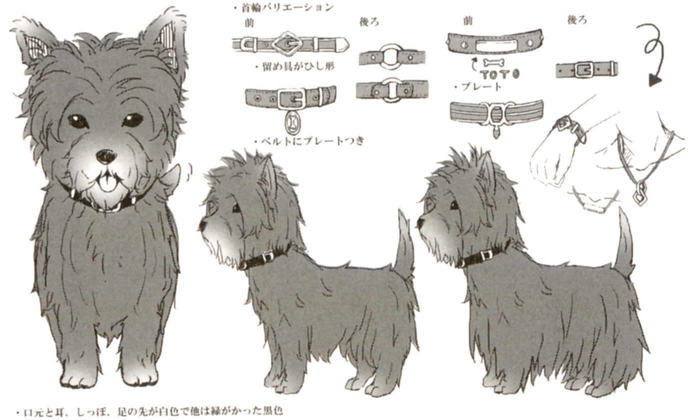
わんわん！

ドロシーの愛犬。黒いモップの塊のような見た目の小型犬である。記憶を失ったドロシーが唯一覚えていた存在であり、彼女のよき理解者として旅をサポートしている。小さな体格ながら、レオンからは「兄貴」と慕われるほどのしっかり者。

ちびキャラ

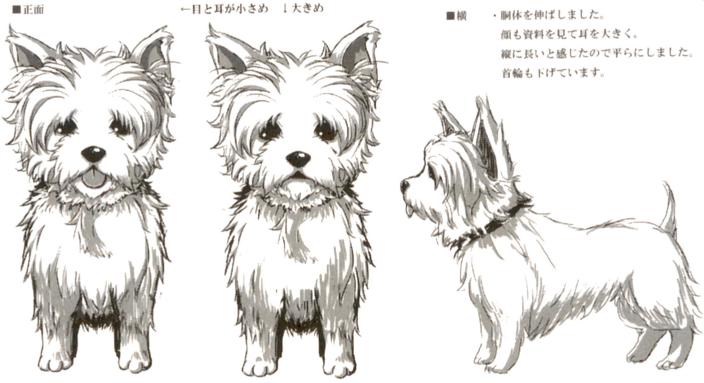
2Dイラスト

初期キャラクターデザイン①



⬆トトの首輪は、最初から「"彼"のときにはアクセサリーとして身に着けている」という設定でデザインされている。ゲーム画面では非常にわかりにくくいが、彼をよく見てみると……。

初期キャラクターデザイン②



⬆左と右のトトの違いがわかるだろうか？　誤差のようなマイナーチェンジを繰り返しながら、ベストバランスを探り出すのもデザイナーの大事な仕事のひとつ（ただし、「……なんか変わってる？」と言われることも往々にして、ある）。

CROW

クロウ

僕、きみと一緒に行こうと思うノ

ドロシーが畑で出会ったカカシ。よく研がれた包丁を持っている。「脳みそ」への憧れから、ドロシーの頭を羨ましそうに見つめることも。性格はかなりのマイペースで能天気。どんな危機的状況でも警戒心はゼロである。ジャックに文字を教わるうちに、読書が趣味となった。ドロシーの「枕」になることに異常な執着がある様子。

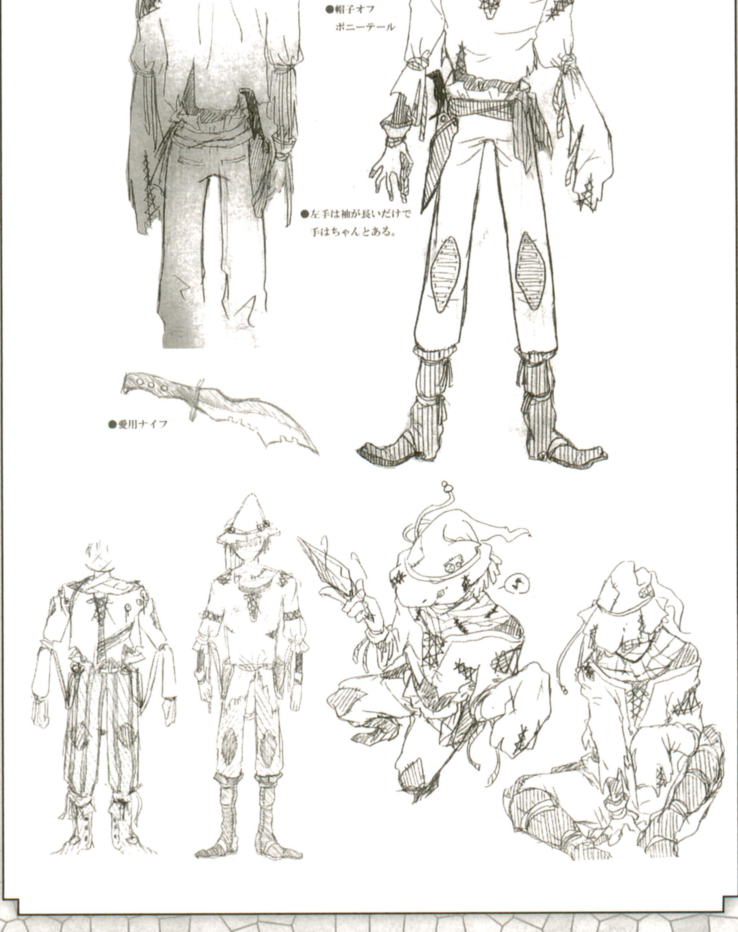
ちびキャラ

3Dモデル

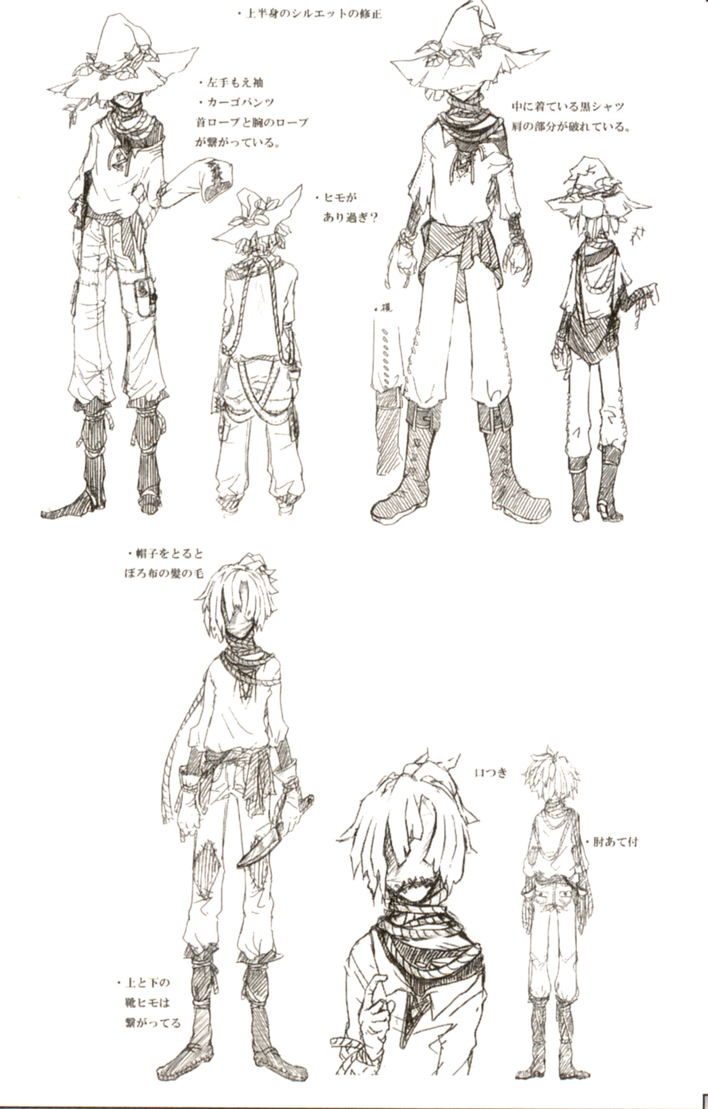
2Dイラスト

⬆ほかのキャラクターとのバランスを考慮して色を調整し、最終的に左端のカラーリングで確定となった。3Dモデルとの差異は少ないが、唯一、包丁のデザインが微妙に異なっている。

初期キャラクターデザイン



設定画

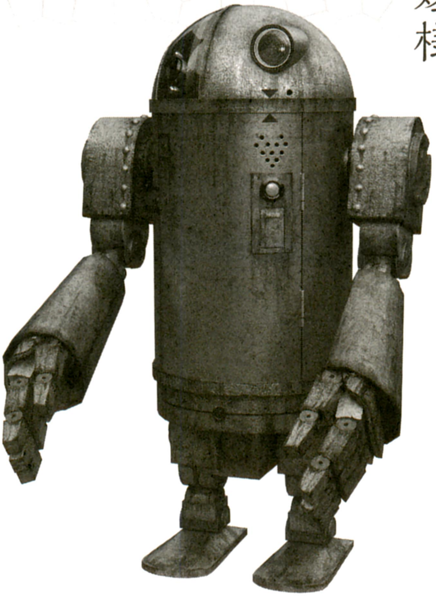

・上半身のシルエットの修正
・左手もえ袖
・カーゴパンツ
首ロープと腕のロープ
が繋がっている。
・ヒモが
あり過ぎ？
中に着ている黒シャツ
肩の部分が破れている。
・帽子をとると
ぼろ布の髪の毛
口つき
・肘あて付
・上と下の
靴ヒモは
繋がってる

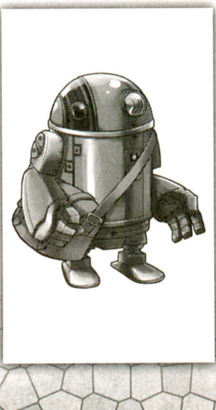
JACK

ジャック

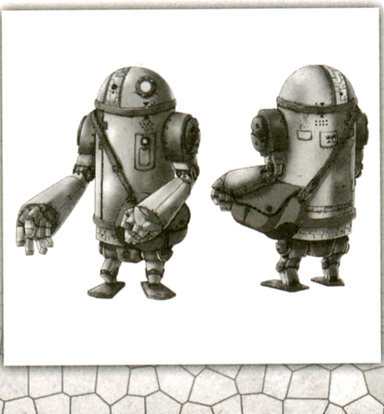
かしこまりました、お嬢様

ドロシーが山小屋で見つけた超高性能キコリロボット。死んだキコリのおとうさんの所有物だったが、自分を再起動してくれたドロシーを新たなマスターとして認証した。高破壊力の対物レーザーや正確な音声分析など、ロボットならではの能力でドロシーの旅をサポートしている。ロボットとして申し分ない性能を持つが、一方で人間が持つ「心」に憧れている。





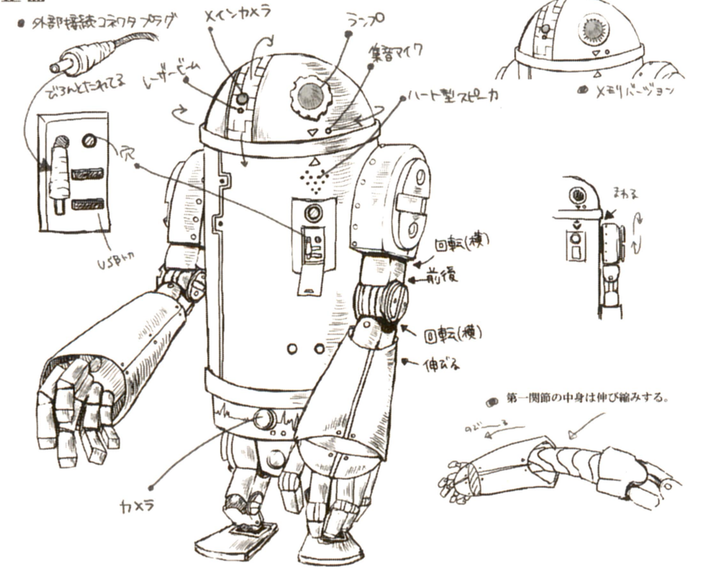
ちびキャラ



2Dイラスト

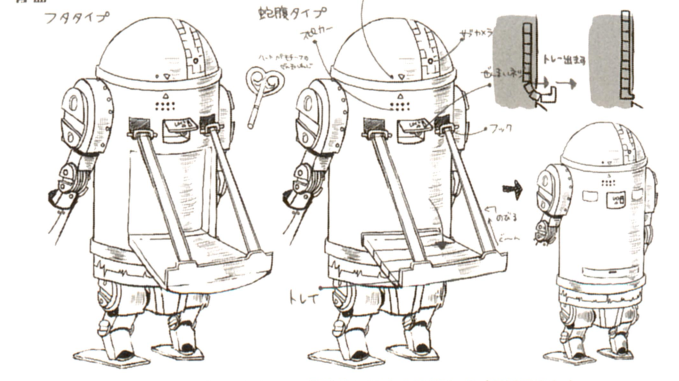
設定画①

正面



⬆２Ｄデザインの段階では、左目のランプが歯車タイプだったジャック。３Ｄモデリングの過程で、構造上の問題からシンプルなかたちに納まった。

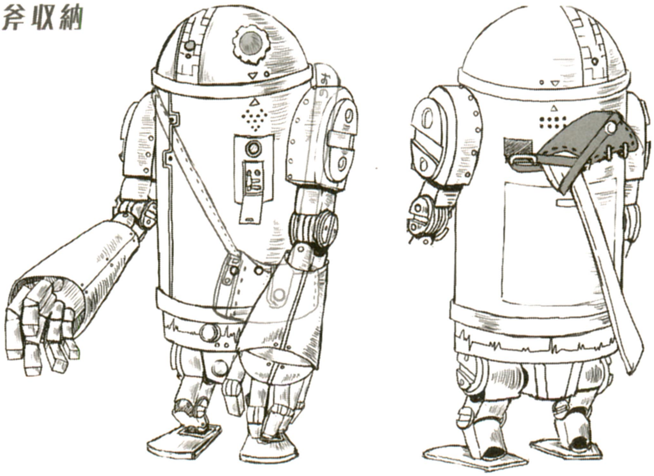
背面



⬆ふたつの案が出されていた背面デザイン。最終的には右の蛇腹タイプが採用された。

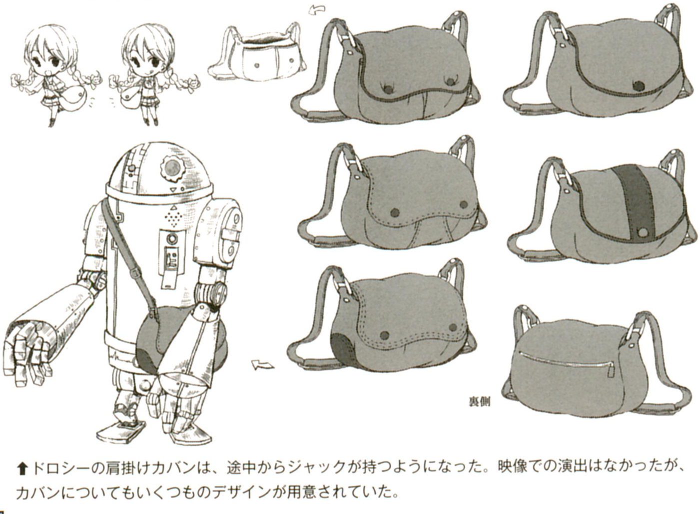
設定画②

斧収納



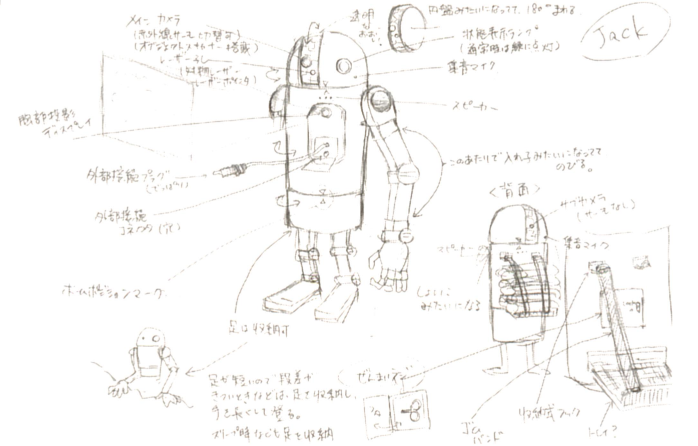
⬆当初は旅に斧を持っていく予定だったジャック。そのため、斧の収納方法についてのデザイン案も残されている。少しわかりにくいが、左は専用鞄で収納している案。

ドロシーのバッグ



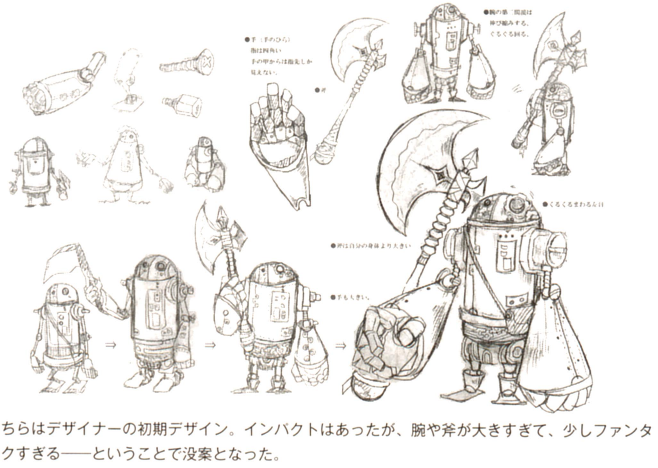
⬆ドロシーの肩掛けカバンは、途中からジャックが持つようになった。映像での演出はなかったが、カバンについてもいくつものデザインが用意されていた。

シナリオライターによる設定画



⬆シナリオライターが最初に描いたジャック。粗いが、基本的なデザインと構造は確定デザインとあまり変わっていない。

初期キャラクターデザイン



⬆こちらはデザイナーの初期デザイン。インパクトはあったが、腕や斧が大きすぎて、少しファンタジックすぎる——ということで没案となった。

LEON

レオン

余は、ヒヤクジュウの王になるのだ！

幼体②

幼体①

成体

ドロシーが山で出会ったライオンの子供。白いふわふわとした毛並みを持つ。いつも偉そうな態度だが、精神的にはまだまだ子供で、基本的には甘えん坊。そのため、偉そうな言動は残念ながら空回りしている。自分は百獣の王たるライオンであると思いこんでいるが、体が成長するにつれ口から火を噴くようになり……？

キーワード

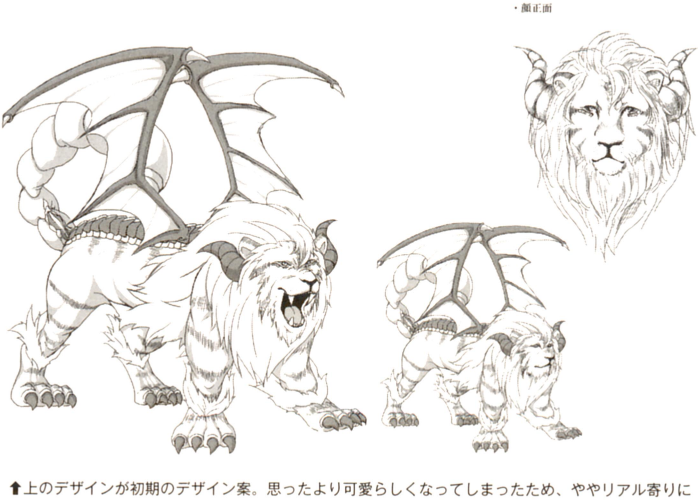
マンティコア

レオンが成長した姿。数十年に1匹誕生するかどうかという、非常に希少な「幻獣」。コウモリに似た赤い翼と、先端にサソリのような針がついた黒い尾を持つ。頭には、ねじれた太い角が生えている。大きさは小象ほどもあり、口からは炎を噴き出す。

2Dイラスト

初期キャラクターデザイン

■ライオン（マンティコア）



⬆上のデザインが初期のデザイン案。思ったより可愛らしくなってしまったため、ややリアル寄りにデザインが修正された。

OZ

オズ

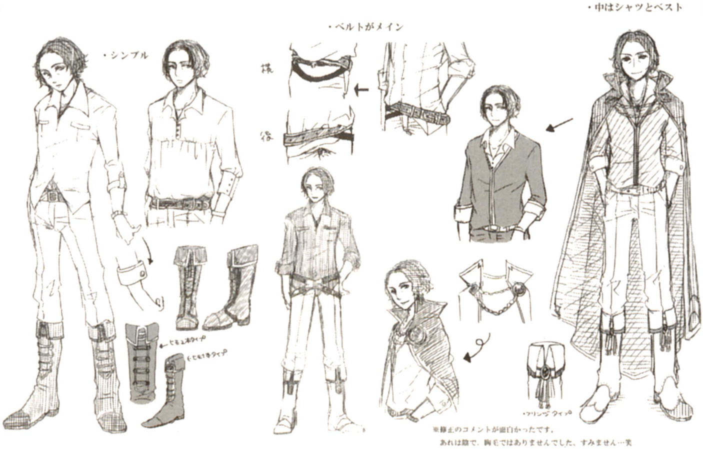
きみ以外にこの世界は救えないんだ

この国を統べる大魔法使い。見た目の年齢は30代前半くらい。長身であり、つややかな波打つ黒髪と浅黒い肌を持っている。王でありながら、どこか飄々とした雰囲気を持つ。崩壊しかけた世界を救うため、飛ばされた「御使い」を捜して様々な異界を旅していた。ようやく探し当てた世界で、長い間ドロシーを見守っていた。

ちびキャラ

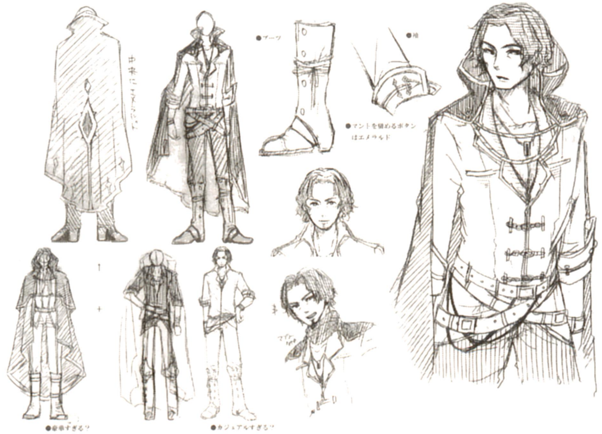
2Dイラスト

設定画



⬆右端のデザインでほぼ確定となった。しかし「やっぱりベルトがほしい。あと、シャツの裾は出ていたほうがいい」というディレクターの要望により、確定デザインでは、腰の斜めベルトが1本復活、シャツの裾もちらりと出たデザインになっている。

初期キャラクターデザイン



⬆初期は王様らしく少しゴージャスな雰囲気だった。「ベルト、多っ」ということで、ベルトは減らされた。

魔女

女神が自らの命を四つに分け、生み出した存在。女神の力が地上に現れ出たものとされる。東西南北にある魔女の館に、それぞれ世界を支える柱として一人ずつ立っている。１００年に一度、「御使い」の力によって海底樹へ還る。

ナイトメア・プロジェクト最新作
『オズの国の歩き方』
本編試し読み【抜粋掲載】

第1章 東の国、金の髪の少女

見知らぬ場所――「東の魔女の館」でずぶ濡れの姿で目覚めた少女・ドロシーは、記憶を取り戻すために「エメラルドの都」を目指して、愛犬トトと旅を始める――。

ドロシーとトトは、畑の中をぐねぐねと伸びる、黄色い煉瓦道を歩いていきます。空は青く、太陽の光が降り注いで、黄色い煉瓦たちはきらきらと光っているかのようです。

――けれど、さわやかな風に吹かれる畑の作物は、皆、茶色く乾き、しょんぼりとうなだれてしまっています。

「……これが魔女の呪いのせいってこと？」

「わうん」

5月を思わせる陽光と青空のもとで、作物が枯れはてている様は、余計、心が痛みますね……。

やがてふたりはトウモロコシ畑にさしかかりました。枯れているものもまだまだありましたが、ここまでくると、作物たちにも元気が戻ってきています。

呪いの発生源である東の魔女の館から離れたからでしょう。トウモロコシたちは、少し傷みながらも、真っ直ぐに天に向かって伸びています。まだ収穫には少し早そうですが、その背丈はもうすぐドロシーを追い抜きそうです。

両脇にトウモロコシ畑が広がるようになると、トウモロコシの壁ができて煉瓦道とトウモロコシ以外、ほとんど何も見えなくなりました。

トウモロコシの林に煉瓦道が通っているかのようです。

ドロシーたちは、トウモロコシの林をひたすらに歩きました。――そして、ようやくトウモロコシ畑を抜けるころには、空は夕焼け色に染まっていました。

「わあ……」

トウモロコシの林の向こうには、小麦の海が広がっていました。まだ、頭を垂れるほどにはなっていませんが、穂は、ドロシーの髪と同じ黄金色に色づき始めています。

黄色い煉瓦道に、長く伸びたふたりの影が落ちています。

夕暮れだからでしょうか。不思議と少し寂しいような気持ちにさせられます。なんとなく無言になって歩いていると、行く手の煉瓦道に何か落ちているのが目に入りました。

「何か、落ちてるね」

「わん」

近寄ってみると、それは緑の帽子でした。新品ではなく、雨にも風にも耐えてきました、といった風情の帽子です。

「誰のかな。ぼろぼろだけど、なかなか素敵な帽子なのに」

すると、トトが畑に向かって、わん、と吠えました。

「なあに、トト」

視線の先、畑の真ん中に、夕日を背にたたずむ黒い人影が見えます。一瞬、お百姓さんかしら、と思ったドロシーですが、すぐに違うと気づきました。普通のお百姓さんは、畑の真ん中で両腕を広げてじいっと立っていたりしないものです。……たぶん。

「カカシね。……もしかして、この帽子は、あのカカシのなのかな?」

「わん!」

トトは、確信を持って返事をしました。帽子からは、日に焼けたワラのにおいがしたのです。

「拾ったものをまた道に置くっていうのもなんだし……返してあげようか」

「わん」

ドロシーたちは麦を踏まないよう気をつけながら、畑の中に分け入っていきました。

カカシは、畑の真ん中で、十字に組まれた棒にくくりつけられていました。横に伸ばした両腕は横棒に、首と足は畑に突き立った棒に、それぞれ、荒縄でくくられています。

黒いハイネックのアンダーシャツに、白いゆったりとしたシャツを着て、つぎのあてられたベージュのズボンをはき、腰には青いサッシュを巻いています。手には白い手袋。ぼろきれで作られた髪が、うつむいた顔を覆っていました。カカシにしてはなかなかオシャレな格好をしていますね。作ったお百姓さんがオシャレな人だったのでしょうか。

（しかし……なんで包丁……？）

そう、そのカカシは、なぜか右手に包丁を装備していたのでした。小麦を狙う鳥たちに対しての脅しでしょうか？

とてもよくできたカカシですが、若干、よくできすぎている、とドロシーは思いました。デキがよすぎて、カカシはカカシというより、はりつけになった人間のように見えるのです。包丁と相まって、正直、不気味です。

「……鳥どころか人間も近づきそうにないわね……」

ドロシーはひとりごちました。

「――そうなんだよネ」

「⁉」

突然聞こえてきた声にドロシーは思わず飛び退きました。

「そうなんだヨ」

うなだれていた顔が、ぐりん、と持ち上がりました。

「きゃあ！」

「わんわんわんわんわんっ‼」

ドロシーは思わず悲鳴をあげ、トトはけたたましく吠え立てました。

（なに、これ！　カカシが……カカシが、喋ってる‼）

動転するドロシーを前に、カカシは、ぐらぐらと頭を揺すって、据わりのいい位置を探しました。その顔は白い布で覆われています。

「こんにちハ、お嬢さん」

「こ……こここ、こんにちは……⁉」

「帽子、拾ってくれてありがとネ。誰か拾ってくれないかナーって待ってたんダ」

「……あ、ああ！　これ⁉　これ、あなたの帽子ね⁉」

動揺を隠しきれないドロシーです。でも、カカシは気にする様子もなく、ン、と小さく頭を突き出しました。かぶせろ、ということのようです。ドロシーは背伸びをすると、おそるおそるカカシに帽子をかぶせてやりました。

「帽子がないと頭がスースーして困るよネ？」

「そ、そうね……」

不気味なカカシですが、その口調は穏やかです。悪いカカシではないようです……が。

「あ……あなた……喋れるの……？」

ドロシーは、カカシの顔から目が離せません。カカシの顔は白い布で覆われていますが、口や鼻の部分が人間の顔と同じようにでこぼこしています。まるで人間の顔に布を巻き付けたかのようです。

「まあネ。珍しいかナ？」
「え、ええ、初めて見た、と思う、たぶん……」
カカシが喋るたびに、口らしきものが布の下で動きます。
（……待ってよ、これって、ほんとにカカシなの!?）
ドロシーが、生々しく動くカカシの口元を凝視したまま動けないでいると、カカシが尋ねました。
「ネエ、きみはどこへ行くノ？」
「………。……へ？　あ、ああ、私!?」
ドロシーはようやく我に返りました。
「私は、えっと、エメラルドの都へ行くの」
「都？　……遠いヨ？」
「そうみたいね」
「何しに行くノ？」
「んー……」
少し考えたのは、記憶がないなんて個人的な大問題を、初対面のへんてこなカカシに気軽に打ち明けていいものかどうか、迷ったからでした。
（……まあ、別に隠すことでもないわよね？）
「私ね、記憶がないの」
「キオク？」
「そう。一昨日からの記憶しかなくて……自分が誰で、どうしてここにいるか、よくわからないの。それで、都にいるオズ大王なら記憶を戻してくれるかもしれないって言われて……。それに、救世主じゃないかとも言われちゃって」
「キューセーシュ？」
「この金色の髪をしているのは私だけで、救世主の証(あかし)なんだって」
「へエー」
「でも、なんかの間違いだと思うのよ、私は。だから、そのことも確かめにオズ大王に会いに行くの」
「フウン……キューセーシュ……？」
カカシは何事か考えこむように小首を傾(かし)げました。
「……ねえ？　私からも、ちょっと聞いてもいい？」
ドロシーは、カカシの口元から目を離さずに尋ねました。
「ン？　ナニ？」
「あなた……カカシなのよね？」
「そうだヨー」
「……その体には何が詰まってるの？」
「ワラだヨ」
カカシは即答しました。
「ワラ……ほんとに？」
「カカシの体にはワラが詰まってるんだヨ。だってカカシだからネ。君はへんなこと聞くんだネー」

「だ、だって顔が人間みたいに生々しいんだもの。喋ってるし……」

「僕、ニンゲンじゃないヨ」

カカシはふっと悲しげに声を落としました。

「ナマナマしくても、喋れても、僕はニンゲンじゃないノ。だから、脳ミソもないんだヨ」

「………」

本当にカカシなら脳みそがあるほうが一大事だ、とドロシーは思ったのですが、カカシの声が思いの外、真剣だったので、その感想は心に秘めておくことにしました。

「きみはいいナ。ニンゲンだから、脳ミソ、あるんだよネ」

「まあ、そうね……一応ね。確認したことはないけど」

「いいナー、僕にも脳ミソがあったらナー」

「……脳みそがほしいの?」

「ほしいナ。僕は頭悪いから。いろんなこと、たくさん知りたいノ。カラスのおじいさんみたいニ」

「ふーん……でも、話してると、そんなに頭悪いようには感じないけどな?」

「ダメ。脳ミソ、ないから。カラスにだってあるんだヨ?」

「そうね、カラスは頭のいい鳥だって有名だし」

「そうなノ。カラスたちはいろんなとこに飛んで行くし、脳ミソがあるから頭がいいノ。僕は、生まれてからずっとここに立ってるし、脳ミソがないから、カラスたちにバカにされるノ」

「………」

ドロシーは、はりつけになったカカシを改めて眺（なが）めました。

「……もしよかったら、降ろしてあげようか?」

「エ?」

カカシはふいをつかれたように、ドロシーを見下ろしました。

「脳みそがないのはどうしようもないけど、そこから降りれば行きたいところへは行けるんじゃない? カラスと同じくらい自由に」

「デモ……僕、カカシだヨ?」

「別にカカシが出歩いて悪いってことはないと思うわ。ちゃんと足があるんだし」

「ココから……降りル……? 棒から……離れル……?」

カカシはうわごとのようにつぶやきました。ひどく戸惑っているようです。

「自由に……歩ク……?」

その様子を見て、ドロシーはあわてて手を振りま

した。
「ごめん、困らせるつもりじゃなかったの。そうね、カカシだもんね……畑にいたほうが幸せなのかな？　変なこと言っちゃった。気にしないで」
「………」
そのとき、トトが、くうんと鳴きました。行こうよ、と言うように、ドロシーの顔を見上げて尻尾を振ります。
「ああ、大変、もう日が暮れちゃうわ。……どこか泊めてくれる家を探さないと。……それじゃ、私たち、行くね」
ドロシーはきびすを返しながらカカシに別れの挨拶をしました。
「さよなら、カカシさん。行こう、トト」
「――待っテ！」
「え？」
背後から聞こえた声に振り向くと、カカシが真っ直ぐにドロシーを見ていました。背中から赤い太陽に照らされ、その顔は暗く陰っています。けれど、その視線は真っ直ぐにドロシーに向いているのがわかりました。
「――降ろしテ」
ざわりと風が吹いて、金の小麦と、ぼろ布でできたカカシの髪を揺らしました。
「ココから、降ろしテ」
「……いいの？」
カカシは、こっくりと頷きました。
それを見て、ドロシーも頷き返しました。
「……わかった。それじゃ、その包丁、貸してくれる？」
「いいヨー」
ドロシーはカカシの右手にあった包丁を借りると、カカシを縛りつけていた縄を、一息に断ち切りました。
その瞬間――
「うわ！」
上からカカシが降ってきて、ドロシーを巻き添えに地面に墜落したのでした。
「わん、わん！」
トトが焦ったようにドロシーの周りを飛び跳ねます。
「だ、大丈夫よ、トト。小麦がクッションになってくれたから……」
「わア、びっくりしたアー」
カカシはもぞもぞとドロシーの上から立ち上がるとドロシーに謝りました。
「つぶしちゃってごめんネー」
「ううん、平気、どこも痛めてないし……それより

小麦、悪いことしちゃった」
「つぶしちゃってごめんネー」
カカシは小麦にも謝りました。
せめてもの償いにと、ふたりは倒した小麦を立たせてやりました。それが終わると、カカシが言いました。
「僕、きみと一緒に行こうと思うノ」
「へ？ ……どこへ？」
「エメラルドの都だヨー！ 僕も都に行きたいノ。それでオズに会って、脳ミソをお願いしようと思うんダ！」
「の、脳みそを？ ……くれる、かなあ？」
「記憶をくれるんならァ、脳ミソだって、くれるヨー」
「そうかなあ……」
記憶を取り戻すのと、カカシに脳みそを与えるのとでは、後者のほうが明らかに難しいのではないかとドロシーは思います。
（だって、ワラに脳みそよ？ 脳みそは生モノでしょ、ワラとうまく共存できるかしら……）
「一緒はダメ……？」
その不安そうな声を聞いて、ドロシーは考えました。
（……ちょっと妙なところはあるけど、悪いひとじゃなさそうよね……。それに記憶がない私とトトだけじゃ、いろいろと不安もあるし……。……ふむ）
ドロシーは、にっこりしました。
「いいわよ。脳みそをもらえるかどうかはわからないけど、道連れができるのは大歓迎。ね、トト？」
「わん」
トトにも異存はないようです。
「一緒に行きましょ！」
「ウン！」
カカシは嬉しそうに大きく頷きました。
「それじゃ、よろしくね。私は――ええと、とりあえず、ドロシーって呼んで」
ドロシーは、手を差し出しながら言いました。
「記憶を取り戻せたら、名前が変わるかもしれないけど」
「わかったヨ。よろしくネ、ドロシー」

ドロシーの旅は、まだ始まったばかり――。
続きはゲーム本編でお楽しみください♪

『オズの国の歩き方』

制作陣ロングインタビュー

プロデューサー 清水薫樹 × ディレクター兼シナリオライター 山城悦子 × チーフプログラマー 角田宗広

ナイトメア・プロジェクト作品の制作に長年携わってきた、御三方にインタビューを敢行。最新ゲーム『オズの国の歩き方』誕生秘話を伺いました。

――『オズの国の歩き方』はどのようにして生まれたのでしょうか？

山城 実は最初は『オズの国の歩き方』ではなく、別の企画が進んでいたんですよ。でも、そちらは思い入れがありすぎて、シナリオが序盤からすごい難航しちゃって。あと、わたし好みのストーリーではあるんですが、客観的に見るとちょっと地味だったので、急遽『オズ』の制作にシフトしました。

清水 最初に進んでいたのは、王道ホラーの企画だったんですよ。

――その作品は今……？

山城 難航したまま止まっています。他にもアイデアだけはあるけど、そこから膨らまないというのがたくさんあって。一向に膨らんでいかないという子が、ストック企画に何本もあります……。

――いつかプレイできる日を、心から楽しみにしています……！

――先ほど「王道ホラー」と仰っていたように、ナイトメア・プロジェクトのゲームは今までホラー色が強かった分、『オズの国の歩き方』がリリースされた時、「笑って泣ける長編ファンタジー」というジャンルの意外性に驚きました。

山城 前作のリリースから、時間がかなり空いちゃったので、ぱっと見でもイメージをつかみやすい作品がいいなということで、『オズの国の歩き方』にしました。でも最初は、『オズ』もホラー色の強い作品だったんですよ。シナリオを書いていくうちに「ホラーにする必要があるのかな？」と感じ始めて、思い切ってホラーはやめてしまいました。『歪みの国のアリス』や『一夜怪談』をリリースした当時は「ナイトメア・プロジェクトはホラーゲームをつくるレーベル」という前提があったのですが、今は「アドベンチャーゲーム」という広いジャンルを掲げていますし、『オズ』もホラーにこだわる必要はないんじゃないかと思ったんです。

清水 そういえば、『オズ』に切り替えた時のことですけど、「『オズ』は面白くなりそうです」と山城さんが言ったんです。それで「切り替えよう」となったのを覚えていますね。

――「面白くなりそう」……この発言をされた時には、山城さんの頭の中ではすでに『オズの国の歩き方』の完成形があったんですね！

山城 ……どうだろう……。

清水　そこからきっと、内容も少し変わっているとは思うけどね。ただ、『歪みの国のアリス』をリリースしてから時間が経った時に、ユーザーからも「童話ベースのゲームをまた作ってほしい」という要望がたくさん届いていたので、あのタイミングで『オズの国の歩き方』をリリースして良かったと思っています。
　元々、早めのリリースを計画していたんですが、途中でリリース時期を延期して……。でも、最終的には、延期したリリース日より1カ月前倒ししてのリリースとなりました。

➡最新作として2014年2月にリリースされた『オズの国の歩き方』。これまでリリースされてきたナイトメア・プロジェクト作品と異なる、「旅立ち」を予感させる爽やかなタイトル画面が新鮮。

――『歪みの国のアリス』もボリュームのあるゲームでしたが、『オズの国の歩き方』はそれを軽く上回っていて、制作に時間がかかるのも納得しました。

角田　『オズ』は、単純計算で『アリス』の5倍のボリュームです……。

山城　その分、登場するキャラクターも多かった……。なので、シナリオを書きながら同時進行で、キャラクター画像をどんどんつくってもらいました。

角田　おかげで、キャラクターラフの完成は早かったんですが……いかんせんキャラクター数が多かったので大変だったなあ。「今回多いですよ」って言うから、20体くらい出るのかなと思ったら、「とりあえず、今33体です!」みたいな（苦笑）

山城　最終的には59体になっちゃいました。

角田　それでも足りないって話があって……。

山城　削った、削った。

角田　ちょっとびびったね。あれは。

山城　大丈夫です、リストアップしていた、わたしもびびりましたから。カウントしながら、「あ、これやべえ」みたいな（笑）

――たくさんいるキャラクターの中で、特に人気のあるキャラクターと、思い入れがあるキャラクターはいますか?

清水　ユーザーさんの感想メールなどを見ると、感覚的にはクロウが一番人気があると思います。

山城　私も、クロウが好きです。でも結婚するならイタチがいいかな、甲斐性があるので（笑）。クロウといえば、彼は当初の設定とだいぶ性格が変わってしまったんですが、変えてからはのびのびとした性格になったので、その分、シナリオを引っ張っていってくれました。書き手側としても、ありがたい存在だったなと思っています。実はクロウは、最初はもっと暗い……というか陰険な感じだったんですよ。

――カカシのクロウをはじめ『オズの国の歩き方』は『オズの魔法使い』が、『歪みの国のアリス』は『不思議の国のアリス』がモチーフになっているかと思うのですが、シナリオを担当する山城さんは、童話がお好きなんでしょうか?

山城　特にこだわりがあったりとかは、ないです。普通です。……でも、今後も童話モチーフの作品はやっていきたいなとは思っています。

清水　ネタ帖の中にもありますよね。童話モチーフの作品が。

山城　まだ本当にプロットの段階ですが……けっこうホラーになりそうです。

清水　うん、あれはホラーだね。

――『オズの国の歩き方』は『オズの魔法使い』を踏襲しているために、「旅」が大きなテーマになっていますよね。

山城　……何度も言ったことなんですけど「世界はめぐるもんじゃない」と。

角田　なんせ東西南北、すべての方向に行きますからね。

山城　シナリオ設定上、世界を回らざるを得ないので。ただ本当に、北の魔女に会ったところで終わってやろうかと思いました（苦笑）。「北の魔女の呪いを解く」というのもひとつのクライマックスシーンなんですよね。だから、それを乗り越えたところで、もう、終わってやろうかと……。結局、ちゃんと描き切りましたが、スマートフォン向けアプリにもかかわらず、容量問題に行き着いてしまいました。

角田　『オズ』は、容量が膨大になっておりまして……。

清水　だいぶプログラム的に工夫をしてもらいました。

角田　容量はでかくなったんだけど、ユーザー側がそこを気にしないで済むように調整したんです。従来のゲームは、ローディングが完了してからゲームが始まるんですが、「それではいけない」という清水さんからの強い要望で、ゲームはすぐ始まるようにしました。本来ダウンロードしなければならないたくさんの要素は、話がスタートしてからその裏で少しずつ、少しずつダウンロードをしているんですよ。

清水　あれ、従来のやり方でローディングが完了する時間を待っていると、10分近くかかるんです。でも、普通はそんなに待てないでしょう。

――快適にプレイできるよう、様々な工夫がされていたんですね！　『オズの国の歩き方』は、今までの4作品に比べ、システム面でも大きな変更があったように思います。

山城　そうですね。『オズの国の歩き方』は、リメイク版を除けば、ナイトメア・プロジェクトがリリースする、初めてのスマートフォン専用のアプリだったので、課金システムも変えなければいけないということになりました。これまではずっと「買い切り」という形でリリースしてきていたのですが、今の時代、アプリゲームで「買い切り」はないだろう、と。

清水　そこで、ほかの携帯向けゲームに倣って「基本無料」のシステムで開始しました。毎朝4時にプレイヤーに自動的に4枚付与される「金の羽根」を使って少しずつストーリーを読み進めていくスタイルであれば、最後まで無料で楽しむことができます。

　一方で賛否両論あったのが、好きな時に好きなだけゲームを進めることができるようになる「不死鳥の羽（※1）」というアイテムの販売についてでした。）基本無料なので、最初は課金せずに読み進めるし、お話が進んで「先が読みたい！　待ちきれない！」となる頃にはもう終盤で、そのタイミングで高額な「不死鳥の羽」を買う人なんて居ないんじゃないのか……？　と。

　結果的に『歪みの国のアリス』からナイトメア・プロジェクトのゲームを知っているユーザーの方の中には、最初から「不死鳥の羽」の購入に踏み切ってくれた方もいて。皆さん各々の判断で、無料で楽しんだり、有料で楽しんだりしてくれているようで、こちらが思っていた以上に、我々はファンに支えられているんだな、と感じました。

角田　他にも、「フローチャート」を導入して、選択肢の既読・未読や、ストーリーをどこまで読んでいるか、などをわかり易くしました。

山城　「フローチャート」は最初から入れたかったんですが、リリース時には間に合わなかったんです。1カ月前倒ししてリリースしたこともあって。その後、大型アップデートのタイミングで入れてもらえることになって。あと一緒に「草の根クチコミ活動（※2）」もやりましたね。

清水　この活動も、山城さんのこだわりです。招待コードを発行し、招待された人がインストールした事を確認して……、としていたのですが、「そもそも、口コミで紹介したりするのがナイトメアじゃん」と彼女が言っていて、「それもそうだね」って。じゃあ、自主申告制でやってみよう、ということになったんです。

――自己申告制、というところがナイトメア・プロジェクトらしくて良いですね（笑）

山城　そうそう。「口コミしました！」みたいな（笑）。それで実際に広まったかどうかまではわからないけれど、ファンの皆さんが楽しんでくれているようなので、やって良かったと思っています。

――実際にゲームを始めてみると、画面の美しさもさることながら、音楽も本当にゲームに合っていて、プレイしていて世界の奥行きを感じました。

山城　音楽は外注していることもあって、一番苦手なところです。「こういう曲を作ってほしい」とか「アレを足して欲しい」とかはあるんですが、感覚だけでそれを伝えるのがとても大変で……。ただ、音楽はとても大きな力を持っている分、うまくハマればシナリオの持つ力を何倍にも高めてくれるんです。逆に、ぶちこわしにしてくれることもあるということで（笑）。あの破壊力たるや……身をもって感じていますので、すごく気を遣って作業しています。

角田　その分、山城さんはリテイクも多いです。ほかのゲームタイトルとくらべると、極端に、多いです（強調）

山城　!!　知らなかった……初耳です。

角田　知らなくていいかな、と（笑）

清水　うん。こだわるのは悪いことではなくて、むしろいいことなので。

――『オズの国の歩き方』の感想を見ていると、『歪みの国のアリス』をプ

レイして以来、久しぶりにナイトメア・プロジェクトのゲームをプレイした……という感想をよく見かけました。

山城　戻ってきたユーザーもいるし、初めてというユーザーもいましたね。

角田　『一夜怪談』とか『迷ヒ家ノ鬼』とか『Ｓｅｖｅｎｔｈ』とか……どれもナイトメア・プロジェクトらしい泣けるホラーなんですが、謎解きがあるので、挫折しちゃう人がいるんです（※3）。『オズ』の場合だと、おそらく挫折するような難易度にはなっていないんじゃないかと。

➡『オズの国の歩き方』の1作前、ナイトメア・プロジェクト作品としては4作目の作品。MAPを見ながら屋敷内を探索し、出口を求めて謎を解いていくゲームで、難易度はやや高めだった。

清水　『一夜怪談』は場合によっては、すべてのエンディングにたどりつけないということがある。それに比べ、『オズ』は一つ一つ読み進める……というスタイルなので、『歪みの国のアリス』と同じように、とっつきやすいタイトルじゃないかなと思っています。

――今後はどのようなゲームを作っていかれる予定なんでしょうか。

清水　今はシステム的に新しいことを試そうとして作っているゲームが1本ありますが、リリース時期はおろか実際にリリースされるかどうかもわからない。

山城　今、絶賛悩み中なのです。ホラーかな～って感じがしていますが、ボリュームはあまりないです。

――それはスマートフォン向けのゲームになる予定なんでしょうか？

清水　そうですね。リリースするとしたら、スマートフォン向けになります。『歪みの国のアリス』はおかげさまでファンの皆さんに支持されていますが、『アリス』をリリースしてからも、製作体制を変えず少人数での開発をしているという実情もあって……。新作はスマートフォンから出す事になると思います。

角田　ただ、スマートフォンも解像度がよくなってきているので、いずれ、ほかの機種でもプレイできるようになるかもしれません。あとは移植のために多少の手間暇がかかる程度なので、場合によっては出してもいいかな、とちょっと思っています。本当はＤＳでリリースできたらいいんですけど……。

ＤＳは「あ、画面が二つある」という（笑）

山城　下の画面、どうしようかみたいな（苦笑）

角田　あと、元々スマートフォン向けに縦画面で制作したゲームを、ＤＳだと横画面用にしないといけない……という問題もあります。

――イベントなども含めて、今後の展開で、発表することがあったら、教えてください。

清水　この夏（２０１５年）に、『オズの国の歩き方』の地図をプリントしたタオルを販売したんですが、それ以降は、あまり紹介できるような活動予定がありませんね……。いつか、アクセサリーなどのグッズが作れたらいいなという話はあるんですが……どこかとコラボできると実現するかも知れませんが。

――最後に『オズの国の歩き方』をこれからプレイする方へのメッセージをお願いします。

山城　ぜひがんばって旅をしてみてください。クライマックスは泣けると思いますので、最後まで見届けてもらえたら嬉しいです。絶対に、損はさせません！

――ありがとうございました！

※**1「不死鳥の羽根」というアイテム**
一度購入すると、以降は「金の羽根」の消費という概念がなくなるため、最後まで中断なくストーリーを読み進めることができ、様々な機能も全部開放できる。

※**2「草の根クチコミ活動」**
『オズ』では、プレイヤーが第三者をゲームに招待した数がカウントされ、その招待数がプレミアム・ピクチャーの取得条件になっている。本来は招待した相手がゲームをダウンロードしたタイミングで1件、とカウントされるが、「草の根クチコミ活動」では「口コミで招待した数（相手がゲームをダウンロードしたかどうかは問わない）でも、カウントをする」というもの。プレイヤーが「友達に、オズの国の歩き方っていうゲームがおもしろいんだよ、って言っておきました！」「日記に、私はイタチが一番カッコいいと思う、って書いときました！」「晩ご飯の時、お母さんに、それとなくオズの話題を振ってみました！」というような行動をとった際、活動報告フォームからナイトメアに報告すればカウントされるという、斬新な試み。

※**3「一夜怪談」「Ｓｅｖｅｎｔｈ Ｂｌｏｏｄ Ｖａｍｐｉｒｅ」**
現在は両作品ともに、攻略を助けるヒントなどが追加されたバージョンがリリースされている。

CD

ナイトメア・プロジェクト ミュージックコレクション紹介

ゲームオリジナル楽曲のデジタルリマスター版及びアレンジバージョンの合計54曲を収録している音楽CD。2014年9月にリリースされた。ジャケットイラストは、「沼屋敷事件」のコミカライズも担当したturu氏（ナイトメア・プロジェクト）が手掛けている。

『ナイトメア・プロジェクト
ミュージックコレクション
**歪みの国から
オズの国まで**』

……………………価格・1600円（税別）

発売にあたって

かねてより要望の寄せられていた、ナイトメアの音楽CD。

時を経て、ついに野望達成のチャンスが到来したものの、音楽CDなんて出したことなんてないし、サウンドチームもいないので、ノウハウはゼロからのスタートでした。

ガラケーの音が再現できない、ジュエルケースじゃイヤだ、ジャケットの色がモニターと全然違う……。次々と噴出する困難を乗り越え、ついに、ナイトメア・プロジェクト・ミュージックコレクションは完成しました。

全5タイトルの選抜曲の、ゲームオリジナルバージョンに加え、聴き応えのあるアレンジバージョンも収録！　ジャケットには、内緒話をするアリスとドロシー、バックインレイには、幼いアリスを膝に乗せたチェシャ猫が描かれています。そして、ブックレットには、ここでしか読めない書き下ろしのキャラクターノーツも！

ホラーゲームのBGMなのに、意外と癒やされると評判のミュージックCD。ぜひ、聴いてみてください！

巻末特典

白雪姫の国のアリス

著　山城悦子

――ある日、お城に住む愛らしい女王は、淡い薔薇色のドレスをひらめかせて、魔法の鏡に向かって問いかけた。
「鏡よ、鏡、この世で一番美しいのは、だあれ？」
鏡は恭しく答えた。
『それは、もちろん、女王様です』
「………」
鏡の安置された広間が、奇妙な沈黙に支配された。
鏡を見つめる女王の眉がぴくりと動く。同時に、彼女が常に携帯している大鎌の先もぴくりと動く。
魔法の鏡の面もぴくりと波打った。
「……鏡よ、鏡、もう一度、聞いてあげる」
女王は、つんとあごをあげ、高圧的な態度で同じ問いを繰り返した。
「この世で一番美しいのは、だあれ？」
対する鏡の返事は素早かった。
『そ、それは、かつては女王様！　しかし、今では、白雪姫のアリスが一番美しい！』
空気を読んだ鏡の答えに、女王のふっくらとしたくちびるの端がつり上がる。
「うふふ……そうね、そうよね！　うふふふふ！

ならば、首をはねてあげなくてはね！　一番美しいアリスの首を、わたくしは欲しいの！　……さあ、ビル！」
女王は、闇に紛れるようにして広間の隅に控えていたトカゲのビルに命じた。
「アリスをわたくしのもとに連れていらっしゃい――どんな手を使っても、ね！」
ビルは、うっすらと笑んだまま、その命に応じた。
「……仰せのままに」

――わたしは森の中をひた走っていた。
地面には下草が生え、ごつごつとした木の根が這っていて、何度も足を取られそうになる。けれど、今はとにかく走らなくては。
「ああ、捕まってお城に連れ戻されたら、女王様に首をはねられちゃうわ……！　ああ、どうしよう……！」
「女王を殺せばいいんじゃないかな」
さらりと返ってきた不穏な答えに、わたしは振り返り、後ろをついてきている灰色フードの人物を見た。
もちろん、走りながら、だ。

「……チェシャ猫ったら。わたし、今、白雪姫なの。白雪姫はそういう攻勢に打って出たりしないのよ」
「そうかい？」
「……ていうか、わたしひとりで逃げる予定だったんだけど……ついてきちゃったの？」
「僕らのアリス、いつだって、僕はきみと共にあるのさ」
「急に感動的なセリフを放り込んでこないで。ちょっとじーんとしちゃうでしょ」
「そうかい？」
いけない、いけない。チェシャ猫と話してると、どうも緊迫感が薄れてしまう。わたしは『白雪姫』としての役目に集中することにした。
「と、とにかく逃げなきゃ……女王様の追っ手が――」
そのとき、後ろから、ガアン、と発砲音がした。
突然間近で聞こえた銃声に、わたしは飛び上がるようにして立ち止まった。
振り返ると、そこには、猟銃を構えたコウヘイおじさんが立っていた。
「おじさん！」
おじさんは、お城に獣の肉を売りに来る狩人さんで、わたしとも顔なじみだ。
「おじさん……どうして!? おじさんは、いつもわたしに優しくしてくれたのに……！」
「……女王の命令なんだよ。白雪姫のアリスを連れ帰った者には報償を与えるって」
銃口をわたしに向けたまま、おじさんは近づいてくる。
「あ……」
捕まってしまう。だけど、動けば撃たれる――。
と、銃口がひょいっと空を向いた。
「――なんてな。連れ帰ったら首をはねられるってわかってて、連れて行けるかよ」
「おじさん……」
「見逃してやるから、早く行きな。もっと遠くまで」
「あ……ありがとう！ おじさん！」
「アリガトー、オジサン」
「……なんか、おまえにオジサンって言われるのは、心外だなあ」
チェシャ猫のお礼に、おじさんはなんとも言えない顔をしながら立ち去った。
わたしは、ほうっと安堵の息をもらす。

「よかった……でも、どうしよう。こんな森の中、どっちへ行けば……」
わたしはあたりを見回した。このあたりから奥へは、これまで立ち入ったことがない。逃げろと言われても、どちらへ進めばいいのか見当がつかない。
まごついて立ち往生するわたしに、チェシャ猫が言った。
「シロウサギを追いかけるんだよ、アリス」
「え……シロウサギを？」
「シロウサギはいつだって真実への道を示すのさ。……ほら」
そう言ってチェシャ猫が指さした先、ぼんやりと透けた白いウサギが、ぴょんぴょんと森の奥へ跳ねて行くのが見えた。
「あ……待って！」
わたしは引き寄せられるようにシロウサギを追いかけ、森の奥へと走り込んだ。
「はあ、はあ……シロウサギ、どこへ行っちゃったんだろう……」
わたしは、森の更に奥へと迷い込んでいた。

わたしを導いたシロウサギの姿は、もう、見えない。逃げられてしまったのか、その姿が消えてしまったのか。
どうしよう。チェシャ猫に言われてシロウサギを追いかけてみたはいいけど……こんな森の奥まで来ちゃって。
森の中は、先ほどより薄暗くなり始めている。日が落ち始めているのだ。
女王様も怖いけど、こんな森の中で野宿も怖いな……。
焦りながらあたりを見回していると、深い木立の隙間から、丸太を積み上げた壁が見えた。
「あ、チェシャ猫、見て！　小屋があるみたい！」
近寄ってみると、それは、素朴な丸太小屋だった。
「小屋だね、アリス」
「うん。よかった、泊めてもらえるかも……！」
こんなところで家にでくわすなんて、天の助けだ。
わたしは、短いステップを駆け上がって、木のドアを叩いた。
「すみません！」
……返事はない。

「……誰もいないのかな？」
「入ってみるかい？」
「うーん……」
チェシャ猫の提案に、迷いながらドアを引いてみると、ドアは小さくきしんで、簡単に開いた。鍵はかけられていなかったようだ。
開いたドアの隙間から、もう一度、声をかけてみる。
「すみませーん……」
……やっぱり、返事はない。
「……お邪魔しまーす」
少し迷ったけれど、わたしは、そうっと小屋の中へと足を踏み入れた。そのあとから、するりとチェシャ猫が続き、ぱたんとドアが閉まった。
台所のほかには一部屋あるだけの、簡素な小屋だ。部屋の隅には、火のついていない暖炉があって、七つのベッドが整然と並んでいた。
「いち、にい、さん……たくさんベッドがあるね。……ちょっと座らせてもらってもいいかな？」
遠慮しながら一番手前のベッドに腰をおろすと、ふう、と深い息がもれた。
「疲れたのかい、アリス？」
「うん、森の中、走りっぱなしだったからね……」
一度、座ってしまうと、足がじんじんして、もうとても立ち上がる気になれなかった。
……ちょっとだけ。ちょっとだけ……。
自分に言い訳しながら、そっと横に倒れ込む。途端に、ベッドに吸い込まれてしまいそうな眠気が押し寄せてきた。
「眠るのかい、アリス？」
わたしの隣のベッドに飛び乗りながら、チェシャ猫が聞いた。
「うん……ちょっとだけ……すぐ起きる……」
わたしは睡魔と戦いながら、隣のベッドの上で丸まったチェシャ猫に頼んだ。
「……チェシャ猫、そばにいてね……誰か悪いひとがきたら起こして……」
チェシャ猫はにんまりとして答えた。
「僕らのアリス、きみが望むなら」
「ありがと……」
そして――。

「――おい、起きろよ！」

「！」
少し幼さの残る威勢のいい声に目を覚ますと、わたしの喉元には鋭いフォークが突きつけられていた。
フォークを握るのは茶色のひび割れた手だ。青や緑、黒の不気味な斑点があって――。
見覚えのある手に、わたしは、ぱちぱちと瞬いた。
「――あ。廃棄くんだ」
わたしの喉元にフォークを突きつけていたのは、ストロベリージャムパンの廃棄くんだった。
彼は確かにパンなのだけど、人型をしていて、しかも、しゃべることができる特殊なパンだ。少し怒りっぽいところはあるけど、さっぱりした性格の男の子で、わたしにとっては気安い存在だ。
「どうしたの？　また、フォークなんて突きつけたりして……」
目をこすりながら尋ねたわたしに、廃棄くんは、なぜかちょっとあきれたような顔をした。
「どうしたのって……」
すると、赤ちゃんくらいある大型の茶ネズミがベッドをよじ登ってきて、倒れ込むようにわたしに抱きついた。
「……アリス……おはよ……ぐう」
「おはよう、ネムリネズミ――って、あなたは寝ちゃうのね？」
「ネムリンにべたべたするなっ！」
わたしの膝の上で気持ちよく眠りに入ったネムリネズミを引きはがしたのは、帽子屋。大きなシルクハットをあごが隠れるまですっぽりとかぶった、ネムリネズミのお茶仲間で友人だ。
「ほんとに、ネムリネズミさんと、帽子屋さんは仲良しですよねえ！　まるで僕と親方みたいですよねえ！　ねえ、親方！」
「……おっ、おお？　俺ら、そんなに仲良かったか……？」
廃棄くんの足下で、無邪気にはしゃいでいるのはハリネズミのハリー。その隣で首を傾げている絆創膏だらけの小さな男性は、仕立屋の親方だ。
「アリスゥ、おはようございます！」
元気よく挨拶をしたのは、ベストを着込み、蝶ネクタイを締めた、レストラン・イナバの給仕ガエル。
わたしを見つめて、カエルの濡れた黒い目がきらんと光った。

「——再会の喜びをこめて、抱擁をばッ!!」
「!!」
覚えのある、嫌な予感！
ベッドの上、わたしは寝起きとは思えない瞬発力を発揮して、前へと這い避けた。
「ぎゃっ！」
さっきまでわたしがいた場所に、カエルの雨が降る。今回も、間一髪、わたしはカエルの雨の回避に成功した。（今回は、1匹だけだったけど）
「アリスぅ～」
「ご、ごめんね、何度も避けちゃって」
わたしのカエルに対する苦手意識は、未だ改善されていないのだ。
「その、わたし、は虫類は割と大丈夫なんだけど、両生類は……」
「さ、差別だぁ～！」
「やれやれ、アリス。起きたのなら、そろそろ話を進めてくれんかね……？」
後ろのほうから、大儀そうに口を挟んだのは、気弱で胃弱の公爵だった。くるくると巻かれた白い髪に縁取られた顔は、今日も青白い。

「あれ、公爵までいるの？　どうしたの、皆、集まって……何してるの？」
「もー、アリスったら！　僕ら『七人の小人』なんですよう！」
いつでも明るいハリーが、はしゃぐように言った。
「七人の小人？　小人って、そりゃハリーと親方は小人みたいに小さいけど——」
そこまで言いかけて、わたしはようやく思い出した。
そうだ、わたしは今『白雪姫』なんだった。
「ごめん、寝起きで忘れてた……！　えっと……」
わたしは、ベッドの上でちょっと居住まいを正すと、こほん、とひとつ咳払いをした。
……よし、仕切り直し！
わたしは、ぱっと両手を組み合わせて懇願のポーズを取った。
「——わたしは白雪姫のアリス。女王に追われてるの！　ここにかくまって！」
「はあ!?　何言ってんだ、だめに決まってるだろ！」
途端、帽子屋が両手を振り回して抗議する。彼の腕よりもえらく長い袖が、ひらひらと舞う。
「どうして、帽子屋!?」

「だって、ここにかくまうってことは……一緒に暮らすってことだろ⁉」
「わたし、料理とか洗濯とか、やるよ！」
「そういう問題じゃない！」
「じゃあ何が問題なの⁉」
「このメンツ見てみろよな、おまえ！」
「メンツ？」
言われて、わたしはぐるりと周りを見回した。
「……廃棄くんに、ネムリネズミ、帽子屋、ハリー、親方、カエルさんに公爵――あ、あと、チェシャ猫、ね」
振り返ってみればチェシャ猫は昨夜のまま、隣のベッドで丸まっていて、わたしと目が合うと、なんだい？　とにんまりした。
「このメンツがどうかした？」
確かに変と言えば、これ以上にないほど変ではある。なにせ普通の人がいない。
でもそんなの、わたしにとっては、慣れっこだし……。
首を傾げたわたしに、帽子屋は、ばたばたと袖を振り回してくってかかった。
「どうかした、じゃねーだろ！　全員『男』だろうが！」

「…………」
わたしは、帽子屋を見つめ、わずかに沈黙した。
「……そういう観点に立ってみたことは、なかったわ」
そう言うと、いつの間にか、帽子屋の腕から私の膝に戻ってきていたネムリネズミが、むにゃむにゃと説明した。
「……帽子屋……アリスのこと……心配なの……女の子だから……」
「えっ、そうなの？」
驚いて視線を向けると、帽子屋は、ちぎれそうなほど首を横に振った。
「違う！　誰がバカアリスの心配なんかっ……そんなわけないだろ‼」
しかし、ほかの面々は帽子屋の主張を聞き流した。
「へえ、優しいところもあるんですね、帽子屋さん！」
「まあ、確かに、若い女性が男だけの家に寝泊まりするというのは、褒められたことではないがね……わたしなら心配いらないよ、妻一筋だからね」
「アリスに悪さなんかしませんよう！　こんなにいい匂いがするアリスに、悪さなんて、ねえ！　ね、親方！」

「お、おお！　も、もちろん！」
「……正直、あなたたちには、違う意味での不安があるんだけど……」
わたしは、ハリーが、じゅるりと舌なめずりをしたのを見逃してはいなかった。
……でも、まあ、大丈夫よね？　今回もチェシャ猫が一緒なんだし。
「帽子屋……心配してくれるのは嬉しいけど、わたしなら大丈夫よ。皆とわたしの仲じゃないの！　だから、ここに置いて！」
「どんな仲だよ！　あと、心配なんかしてねーから！　おまえの勘違いだから!!」
「――わかった」
そこで口を挟んだのは、それまで黙って事態の成り行きを見守っていた廃棄くんだった。
「いいだろう。置いてやるよ。俺たちのアリスの首を、女王に渡すわけにはいかねーからな」
「ありがとう！　さすが廃棄くん、話がわかる……！」
「でも、ここにかくまったからって、危険なことには変わりないんだからな。気をつけろよ」

「うん！」
こうして、わたしは――ついでにチェシャ猫も――『七人の小人』の家の居候になったのだった。
小人たちは、昼間はそれぞれ出かけてしまうので、わたしは家にこもって家事をこなす。
ちなみに、それぞれが何をしに出かけていくのかは、謎だ。
親方、ハリー、カエルさんあたりは、ちゃんと仕事をしていそうだけど、帽子屋とネムリネズミはお茶会をしに出かけているだけのような気がしてならない。……まあ、もしかしたら、それが彼らの『仕事』なのかもしれないけど。
しばらくは平穏な日が続いた。
「アリス！　それじゃ、俺らは今日も出かけるけど……」
廃棄くんの声に、わたしは洗い物の手を止めて振り返った。
「うん、いってらっしゃい！」
「いいか、誰が来てもドアを開けるなよ」
「わかってる」

「変なもの、もらったりするなよ！」
「わかってるってば！　いってらっしゃーい」
　――その日、わたしがダイニングテーブルに腰掛けて、繕い物をしていると、向かいの椅子に銅像のように座っていたチェシャ猫が、ぴくりと反応した。
「……誰か来たよ、アリス」
「え？」
　その言葉を証明するように、とんとん、とドアを叩く音が聞こえた。
　わたしはテーブルを立って、ドアに近寄った。
「はい？　どちらさま？」
　ドアの向こうへと問いかけると、聞き覚えのある男の声が聞こえた。
『わたしは通りすがりのリンゴ売り。リンゴはいかがですか』
「リンゴ？」
『リンゴはいかがですか。ここを開けてください』
「……ごめんなさい。わたし、小人たちから、ドアを開けないようにって言われてるの。どうぞ、行ってくださいな」
『おいしい、赤い、リンゴですよ』
「でも……」
『もぎたてのつややかな、リンゴですよ』
「だって……」
『蜜がしたたるほど甘い、リンゴですよ……』
「…………」
　口の中に、じんわりとつばがわいた。
『どうぞ、見るだけでもいかがですか』
「……うーん……それじゃ、見るだけ……ドアは開けられないから、窓へ回ってくれる？」
　わたしは、台所にひとつあるきりの窓へ移動すると、留め金を外してそれを押し開いた。
　窓の向こうに現れたのは、黒にも見える緑の髪と、細く長い舌を持った男――トカゲのビルだった。
　ビルはいつものワイシャツ姿だったけれど、左腕にカゴを下げている。その中には、こぶりだけれど、真っ赤なリンゴがいくつも入っていた。
「本当においしそうね！」
　ビルはそのひとつを取り上げると、窓越しにわたしに差し出した。リンゴの甘い香りがふわりと漂う。
「赤い、赤い、リンゴはいかがですか。おいしい、おいしい、リンゴですよ」

「おいしそうね。でも、わたし、小人たちから、ものをもらっちゃいけないって言われてるの。どうぞ、行ってくださいな」

「リンゴはいかがですか。バラのように赤い、赤い、リンゴですよ」

「えっと、だから、もらうわけにはいかないのよ。どうぞ、行ってくださいな」

「リンゴはいかがですか。あなたのくちびるのように赤い、赤い、リンゴですよ」

「いや、あの、だからね、ビル。もらえないんだって……」

「リンゴはいかがですか。血のように赤い、赤い、リンゴですよ」

「いや、だから」

「リンゴはいかがですか。地獄の業火(ごうか)のように赤い、赤い、リンゴですよ……」

「……引く気、ないのね？」

もちろん、ないのだ。

ビルはチェシャ猫に勝(まさ)るとも劣らぬマイペースさを誇る。思い返せば、わたしがビルに抵抗できたことなんて、これまで一度もなかったように思う。

結局、今回もわたしが根負けし、リンゴを受け取らされた。

……ほんと、ビルって、静かに見えて押しが強いんだから。……食べ物に関しては、特に。

わたしは、受け取ってしまったリンゴを見つめる。つややかに赤い、赤い、リンゴ。なんだか、リンゴの赤が妙に目に染みた。……どうしてだろう、赤から目が、離せない。

「おいしい、おいしい、リンゴですよ……」

ビルの声が遠く、近く、揺らめいて聞こえる。

──リンゴ。おいしいリンゴ。蜜のつまった……

ああ、見ていると無性にのどが渇く。

「赤い、赤い、リンゴですよ……」

──リンゴ。赤いリンゴ。わたしの血と同じ色のリンゴ……。

なぜか、今すぐ、リンゴにかぶりつきたい──ううん、かぶりつかなくてはいけないような気がした。

でも……。

「……だめ……よ……」

わたしはあえぐように拒絶した。

「小人たちが……ものをもらっちゃだめって……」

それなのに、わたしの口はひとりでに開いていく。
そして、手が、ゆっくりと口にリンゴを運び――。
「それじゃあ、僕が食べよう」
「……えっ？」
声と共に横から伸びてきた手が、わたしからリンゴをかっさらった。そして――。
チェシャ猫は、この上なく赤く、この上なく怪しげなリンゴに、躊躇なく、かぶりついたのだった。
「あ」
しゃりしゃり、とにんまり顔がリンゴをかみ砕く。
わたしはぽかんと口を開け、ビルは相変わらずのうすら笑いでそれを見守っていた。
と――。
ばたーん、と音を立てて、チェシャ猫は、その場に倒れた。
「え。え……えーっ!!」
予想外の展開に、わたしは、あわてふためいて叫んだ。
「待って！　毒リンゴで倒れるのは『白雪姫』でしょ!?　わたしでしょ!?　チェシャ猫が倒れてどうするの!?」

猫は答えない。にんまりと倒れている。わたしはチェシャ猫の体を必死に揺さぶった。
「起きて！　チェシャ猫、起きて！　どうしたらい!?　わたしは、これからどうしたらいいの!?」
けれど、やっぱりチェシャ猫は答えない。そんなわたしたちを窓の外から見守っていたビルが、言った。
「……。それでは、わたしはこれで」
「ま、待ってビル！　行かないで、ひとりにしないで!!　一緒に考えてぇ!!」
しかし、無情にもビルは立ち去り、わたしは、倒れたにやけ顔の猫とふたり、事件現場に取り残されたのだった……。

夕方、帰ってきた七人の小人に、わたしは泣きついた。
「どうしよう、皆ぁ～……」
「ど、どうしようったって……」
さすがの廃棄くんも、床に倒れたチェシャ猫を見下ろして困惑気味だ。
当然だ、毒リンゴに倒れるのは白雪姫であるべきなのだ。断じて、猫じゃない。

「アリス……無事で……よかった……」
「あ、ありがと、ネムリネズミ。でも、チェシャ猫が……！」
「わかってる、アリスの身代わりになって毒リンゴを食ったんだな。たいした猫だよ、こいつぁ」
絆創膏親方が、ぐしっと涙をぬぐった。
「い、いや、そういう感じでもなかったんだけど……どっちかっていうと勝手に横取りして食べたっていうか……」
続いて公爵も感動の声をあげる。
「おお、ごらん、この顔……まるで、まだ、生きてるかのようじゃないか……！」
「……てゆーか、ほんとに死んでんの、コレ」
帽子屋の不審の声をきっかけに、皆でチェシャ猫を気が済むまでつついたりつねったりしてみたけれど、それでも彼が目を覚ますことはなかった。
「……死んでるか、やっぱ」
「うう、チェシャ猫……！　わたしを置いていっちゃうなんてひどいよ……！」
チェシャ猫が死んでしまった。ようやくその事実に悲しくなってきたわたしは、ぽろぽろと泣いた。

それで、小人たちもやっと、かわいそうな気分になってきたらしい。やや時間がかかったものの、あたりには、その場にふさわしい、しんみりとした空気が漂った。
「こんな生きてるみたいなチェシャ猫さんを、土の中に埋めるなんてできませんよ！　僕らで、とびきりきれいなガラスの棺を作ってあげませんか？」
カエルの提案に、ハリーもうなずく。
「そんで、きれいなお花畑の真ん中に置くんですよう！　そしたら、きっときれいですよう！」
――そうしよう、そうしよう、ということになり、手先の器用な小人たちは、チェシャ猫のために、透明で頑丈なガラスの棺を作ってくれた。
わたしたちは、それを森の花畑の真ん中に設置し、その中に、そっとチェシャ猫の体を横たえた。
……チェシャ猫は今日も笑っている。空を向いて笑っている。そのマイペースさが、悲しみを通り越して腹立たしいくらいだ。
皆で棺を囲み、蓋を閉めようとしたとき、わたしはこらえきれなくなって、チェシャ猫に取りすがった。
「……だめよ！　棺の蓋を閉めるなんてできない

わ！　だってまだ生きているみたいなんだもの……！」

「わかったよ」

廃棄くんが優しくわたしの背を叩いた。

「じゃあこのまま、そっとしておいてやろうぜ。な？」

「うんっ……！」

「…………」

「…………」

「…………」

「…………」

「…………」

「…………」

そこで、わたしたちの間に、盛大な沈黙が流れた。

「――で？」

沈黙を破ったのは帽子屋だった。

「ここから、どうすりゃいいわけ？」

「知らねえ」

棺を取り囲んで、小人たちは、ぼそぼそと話し合う。

「俺らの役目はここまでだろ？　あとは、棺の周りで嘆き悲しんどきゃ……」

「そう……」

　くすん、と鼻をすすりあげながら、わたしは先を引き取った。

「王子様がくちづけで姫を起こしてくれるの」

「……そんなんで起きるの？　死んでんのに？」

「死んででも生き返るの。真実の愛がこもったくちづけで、呪いが解けるって、おとぎ話じゃ王道なのよ……」

　ほろほろと涙をこぼしながらわたしがそう言うと、小人たちは揃って妙な顔になり、ガラスの棺を見下ろした。

「王子様が――くちづけで――？」

　――そこへ、ふいにかかった声があった。

「やあ、皆、そこで何を嘆き悲しんでいるんだい？」

見ると、いつの間にか、白馬に乗った眼鏡の男性が、わたしたちを見下ろしていた。

「あなたは――」

　少し歳はいっているものの、見目麗しい（という意見もある）、隣国のタケムラ王子だ。

　――わたしは知らなかった。そのとき、わたしを除く全員が『やばい！　真実の愛から一番遠そうなやつ、来ちゃった‼』と戦慄していたことを。

もちろん、そんなこととは知らないわたしは、かすむ視界で王子を見上げ、状況を説明した。
「王子様、わたしたち、大好きなチェシャ猫が死んでしまったので悲しんでいるんです」
「ほう、これは、これは……」
王子はわたしに目をとめると、馬を下り、こちらに歩み寄ってきた。
「雪の肌、血の頬、黒檀の髪……なんと美しい……」
「え……」
王子の手がわたしのあごを優しくとらえた。そして、その顔がぐっと近づいて――。
そこへ、ガァン、と銃声が響き渡った。
驚いて音のしたほうを見ると、そこには、猟銃を構えたおじさんが立っていた。お城を逃げ出したとき、わたしを見逃してくれた、あの狩人のおじさんだ。
「おじさん！」
おじさんは苦々しげな顔で、猟銃を構え直した。
「……そっちじゃねえだろ、クソ王子。おまえがキスするのは、ガラスの棺に寝てるほうだ」
王子はおじさんにゆったりとした微笑(ほほえ)みを返した。
「危ないよ、狩人くん。もう少しで、僕の耳が吹っ飛ぶところだったじゃないか」
「ああ、吹っ飛ばさなかった自分の理性を誇りに思うよ」
「やだな、僕は何も間違ってないよ。城の占い婆に、ここにくれば、雪のように白い肌、血のように赤い頬、黒檀のように黒い髪の美しい娘に会えるから、くちづけを与えて助けるようにと言われただけさ」
そう言ってから王子は、横たわるチェシャ猫にちらりと目をやった。
「……まあ、確かに、彼女はガラスの棺に寝かされてると聞いていたんだけど……」
「……アリス、アリス、おい、ちょっと……！」
出会うなり険悪な空気を漂わせている男性ふたりを、ぼんやりと見守っていると、声をひそめた廃棄くんが、後ろからわたしの袖を引っ張った。
「なあに？」
振り返ったわたしも、つられて声をひそめる。
「おい、どうするんだよ？　あんなのにキスしてもらうのか？　チェシャ猫に？」
「だって、そういう話だよ、白雪姫って……大丈夫、優しそうなひとだし、わたし、頼んでみる。……チェ

シャ猫のためだもん！」
わたしは両手を組み合わせて、王子に向き直った。
「あの、タケムラ王子様、わたしじゃなくて、チェシャ猫にくちづけをしていただけませんか？　あなたの愛で、彼を生き返らせてほしいのです」
「姫……」
王子は優しく微笑んだ。
「わたしは、にんまり顔の猫になど興味はないのです。あるのはあなただけ——さあ、わたしの城へおいでください。婚礼の式を執り行いましょう」
「えっ、でも——」
「おい、おまえ！　くちづけでリンゴの呪いを解くのは王子の役目だろっ！　役目を果たせよな、役目を！」
帽子屋がわめき立てたけれど、王子は涼しい顔で言い返す。
「そうだね。だけど、白雪姫と結ばれるのも王子の役目なんだよ。そして——白雪姫はきみだ。そうだろう——亜莉子ちゃん？」
「そ、そうだけど、でも……」
「——まあっ、これはどういうことなの‼」

そこに、鈴を転がすような声が割り込んだ。
振り返ると、そこには大鎌を握りしめた女王とビルのふたりが立っていた。わたしは新たな波乱の予感を覚えた。
「ビル！」
女王は、わずかに後ろに控えたビルに、鋭く問い質した。
「おまえ、確かに呪いのリンゴを食べさせた、と言ったわよね⁉」
「はい、女王」
「アリスがぴんぴんしているじゃないの！」
「はい。リンゴを食べたのはチェシャ猫ですので」
「なんですって‼　わたしはアリスに食べさせろと言ったでしょ！」
「手違いということは、いつでも起こりえるものです」
「おまえは、こんなにやけた猫をガラスの棺に収めて、いったいどうするつもりなの！」
「猫をガラスの棺に収めたのは小人たちですので、わたしの関知するところではありません」
その返事に、女王はキッと小人たちをにらみつけた。
小人たちは、びくんっと震えあがった。

「お、俺らは、一応、物語に沿おうと努力をだな……！」
「おだまり‼」
廃棄くんの弁解を女王は一蹴した。
「美しくないわ、ちっとも美しくないわ！　こんなフード猫がお花畑の真ん中でガラスの棺に収まってたって、ちっとも美しくないわ！　……おまけに死んでもにやけてるし！」
「それは俺らの責任じゃねえよ」
「……。……まあ、いいでしょう」
女王はふう、と息をつき、一旦、怒りをおさめることにしたようだった。
「ビルへのお仕置きは後にしましょう。アリス……」
「は、はい！」
急に優しい声色で呼びかけられて、わたしは、思わず、よいお返事をした。
「わたくしの元から逃げ出すなんて、いけない子ね……さあ、もう逃げ出せないように、その首をはねてあげる。そして、あなたは首だけになって、わたくしと永遠に城で暮らすの」
そこへ割って入ったのは王子だった。

「待ってくれ。彼女は僕の城へ連れて行くんだ。女王、きみには渡さないよ」
ふたりはお互い、一歩も引かずに、にらみ合った。
その隙に、小人たちは、輪になってこそこそと話し合い始めた。
「……おい。どっちに任せたほうが、アリスにとっていいんだと思う？」
「どっちでもいいんじゃないの？　だって、どっちもやばいもん」
「そんななげやりな……」
「タケムラ王子はだめですよう、かすかな犯罪のにおいが、今度こそ、濃い犯罪のにおいに変わる気がしますよう！」
「それじゃ、女王に渡すのかね？　しかし、首がなくなるぞ？　首がなくなるよりは、王子のほうがましなんじゃないかね？」
「しかしなァ、アリスは猫のように首と胴体が離れても平気ってことはねえからなァ……」
「だめ……王子は……なんか、やだ……」
ううーんとうなって考え込んでしまった小人たちに、わたしはおろおろと声をかけた。

「ね、ねえ、それも大事だけど、結局、チェシャ猫は？
チェシャ猫はどうしたらいいの？　このまま放置⁉」
しかし、わたしの問いに答えてくれるひとはいなかった。相変わらず、わたしは当事者でありながら、無視されがちな傾向にある。
仕方なく、わたしは、ガラスの棺の中で眠るチェシャ猫に助けを求めた。
「……チェシャ猫、助けてよ！　わたし、首がとぶか、王子様のお城で結婚させられるかどっちかなんだって！」
チェシャ猫の肩をつかんで、がくがくと揺さぶる。
「そんなのいやだよ。ずっと一緒だって言ったじゃない……あれは嘘だったの？」
——僕らのアリス、いつだって、僕はきみと共にある——。
森に逃げ込んだとき、そう言ってくれたのは、そんなに昔のことじゃないのに。それなのに遠くへ行ってしまう。わたしから離れてしまう。
そう思うと、苦しくて切なくて、涙があふれた。
「どこにも行かないで。わたしには、あなたが必要なの……」

そのとき、チェシャ猫のくちびるが、かすかに動いたように見えた。
涙で視界が歪んで、そう見えただけだったのかもしれない。でも、わたしにはそう見えたのだ。
「何……何か言ったの……？」
わたしは、チェシャ猫の言葉を聞き取ろうと、棺の縁に手をついて、身を乗り出した。猫のくちびるに耳を寄せようとしたそのとき、縁をつかんでいた手が、つるりと滑った。
「あっ……」
支えを失ったわたしは、顔からチェシャ猫の上に倒れ込む格好になり——わたしのくちびるとチェシャ猫のくちびるの端が、ほんのわずか、触れ合った。
その瞬間、チェシャ猫の目が、ぱちり、と開いた。
毒リンゴの呪いが解けたのだ！
——が、チェシャ猫の目は深くかぶったフードによって隠されていたため、残念ながら、この感動的瞬間は、誰の目にも触れずに、終わった。
だから、わたしは、突然むっくり起き上がったチェシャ猫に、たいそう驚かされたのだった。
「——どうしたんだい、僕らのアリス？」

「チェシャ猫!? ああ、なんだかよくわかんないけど、生き返ったのね! よかった……!」
チェシャ猫は、わたしにぎゅうぎゅうと抱きしめられながら、相変わらずのにんまり顔で言った。
「僕らはずっときみと共にあるよ」
「わかってる……! でも、時々心配になるの。わたしは——置いていかれてしまうんじゃないかって」
悪夢が終わり、わたしは現実へ戻った。わたしが自分の足で現実を歩くたび、優しい悪夢の記憶は遠ざかっていく。はかなく、遠く、溶けていく、わたしだけの物語。
「心配することはないよ、アリス。いつか、きみが僕らを忘れても、会えなくなっても、僕らはきみのそばにいる。だから、安心して忘れるといい」
「……うん、ありがとう……」
わたしは、額をチェシャ猫の胸に押しつけるようにしてうなずいた。
……あなたのにおいを、忘れてしまうことのないように。いつか、忘れても、思い出せるように。
「……ところで、何があったんだい、アリス? どうして僕はこんな箱に寝かされているんだい?」

「はっ、そうだった! しんみり思考に沈んでる場合じゃなかった!」
わたしは、チェシャ猫の両腕をつかんで、ぱっと体を離した。
「聞いて、チェシャ猫! わたし、今、首を切られるか、結婚させられるか、どっちかの瀬戸際なの!」
わたしはチェシャ猫を引っ張って立たせ、棺から救い出した。
「どっちがいいんだい、アリス?」
「首を切られるのは嫌! ……でも、急に王子様と結婚って言われても……」
「そうかい。じゃあ、ふたりとも、殺せばいいんじゃないかな」
「だから、白雪姫はそういう攻勢に打って出たりしないのよ、チェシャ猫」
「——殺されるのは、困るなあ」
いつの間にか、女王とのにらみ合いをやめて、こちらの様子をうかがっていたらしい王子が、にっこりと笑った。
「やれやれ、女王の前に排除しておいたほうがいい人物がいたみたいだね」

王子はチェシャ猫に視線を送ったまま、腰に下げていた剣をすらりと抜いた。

「……目障りだよ」

そして、微笑みながら、振り上げた剣をチェシャ猫に振り下ろそうと――。

「や――やめて!!」

わたしは思わず、チェシャ猫と剣の間に飛び出していた。

「危ない、アリス!!」

「だめですよ!!」

「バカアリス!　剣の前に飛び出したら危ないに決まってるだろ!!」

小人たちから次々と悲鳴のような声があがる。けれど、わたしはその場を動かなかった。

「王子様、このひとは――このひとたちは、わたしにとっては、とても大事なひとたちなの。傷つけないで!」

王子は少し困ったように首を傾け、優しいまなざしをわたしによこした。

「彼らの役目は終わったんだよ、亜莉子ちゃん。きみはもう、独り立ちすべきだ。きみだってそう思ってるだろう?　きみは、いつまで彼らに――シロウサギの幻影に囚われて生きていくの?」

「!　……」

――王子の向こう、森の茂みに、駆けていく白いウサギの幻が見えた。

もう戻らない、わたしのウサギ。……忘れなければいけないのだろうか。この先に進むために?

「わたしは……」

わたしはチェシャ猫を見つめた。棺の周りに集った仲間たちを眺めた。まぶたの裏に焼きついて消えることのない、シロウサギの面影を思った。

「わたしは……」

正しいことなんてわからない。だから、わたしは、心のままに答える。

「囚われたままでもいいの。忘れたくないの。何もかも。シロウサギのことも――お母さんのことも。いい思い出も、つらい思い出も」

――いつかは、皆のことを忘れる日がくるのかもしれない。とどめたいと願っても、その姿を失う日がくるのかもしれない。その日こそ、わたしは、ようやく、現実と向き合えたと言えるようになるのか

もしれない。
……でも、今はまだ、この手を離さずにいたい。
優しい悪夢に、くるまれていたい。許されるのなら、もう少しだけ、そばに。もう少しだけ、悪夢を。
「そんなふうに思うのは、わたしの弱さだってわかってる……だけど、わたしは弱いままでもいい。不器用なままでも、平気。わたしは、きっと、生きていけるから」
――そして、どうか、ともすれば切り捨てられてしまう、小さくて柔らかな思いを、もう、取りこぼすことのないように。握りつぶした思いに、手のひらがただれても、固く結んで開けなくなることのないように。
わたしを眼鏡の奥からじっと見ていた王子は、ふっと目元を和らげ、剣を引いた。
「……妬けるなァ」
にっこりとわたしに笑いかける。
「いつか、僕のこともそんなふうに思ってくれる日がくるといいんだけどね？」
「王子様……」
「まあ、いいよ……今回は手を引こう。きみを困らせるのは本意じゃないからね、僕の白雪姫」
「……ありがとう」
わたしがほっとしてお礼を言うと、王子は恭しい仕草でわたしの右手を取った。
「その気になったら、いつでも僕のお城においで」
そう言って、右手の甲に軽く、くちびるで触れた。
「ああっ」
七人の小人たちから、小さく悲鳴が上がる。
王子はそんなことは気にせずに、わたしの頭をなでると、馬に乗って颯爽と去って行った。
わたしは、それを見送り、ほうっと安堵のため息をついた。
「よかった……」
「アリス!!」
途端、女王がわたしに飛びついてきた。もちろん、鎌ごと。
「ああ、アリス！　わたくしのアリス！　わかっていたわ、わかっていたわ！　あなたはわたくしを選んでくれるって！」
「え、選んでない！　選んではないよ!!」
「さあ、お城へ帰りましょう。一緒にお茶をいただ

きましょうね。それから、ゆっくりと首をはねてあげる——」
「やーだー‼」
女王に拘束されたわたしが、じたばたともがいていると、七人の小人たちがあわてて助けに入ってくれた。
「おいっ、やめろよ、女王！」
「……アリスの……首……だめ……」
「バカアリスの首なんか刈ったって、しょうがないだろ！」
「いけません、アリスの首は渡しませんよ！」
「女王、無茶はいかん、無茶はいかんよ」
「そうですよう！　首から下は僕らにくれるっていうならいいですけど！」
「そうだ、そうだ！」
……訂正。全員が助けに入ってくれたわけじゃないみたいだ。
それはともかく、一斉に群がってきた小人たちに女王は眉をしかめた。
「ちょっと！　ああもう、邪魔をしないでちょうだい！　だいたい、何なのよ、わらわらと！　おまえたち、わたくしのアリスの周りで何をしているのよ⁉」
帽子屋がふんぞり返って答える。
「だって俺ら『七人の小人』だもん。『白雪姫』の周りにわらわらいる役目だもん」
その答えに、女王は小首を傾げた。
「七人の小人……？」
そして、まじまじと七人を見回す。
「あら、まあ……そうなの……へえ……」
「何だよ？」
「——それって、なんだか素敵」
「へっ？」
帽子屋だけでなく、全員が「へっ？」という顔をした。
女王はうっとりと頬を染める。
「七人ってところがいいわよね……ひとりひとりはどうでもいいけど、七人の、って言われると、なんだか、揃えて並べたくなるわ」
どうやら、コレクション欲を刺激されたらしい。
わたしは女王の城の廊下に飾られた『首コレクション』を思い出して身震いした。

「決めたわ。アリスの前にあなたたちの首を刈ってあげる。七つ揃えて並べて飾るの……ね？　アリスも見たいでしょう？　わたくしの新しいコレクション！」
「そ、そんなの――」
見たくないよ、と続けようとしたとき、ふっと耳元に吐息を感じた。続けて聞こえたのは、ビルのささやき。
「……見たいと言わないと、自分の首が真っ先に飛びますよ、アリス」
「！」
わたしは、口を開きかけたまま、固まった。そして――。
「……み、見たい……かな？」
「アリス！　この裏切り者ォ!!」
ごめん！　ほんとに、ごめん……!!
わたしは、心の中で皆に手を合わせた。
「そうでしょう!?　待っていてね、今、あなたのために七つ、首を揃えてあげる……！」
七つ。確かに、揃えたくなる数ではある、とわたしは納得した。

……なんか、願いとか叶いそうだもんね？
「お待ち！　小人ども!!　その首をはねさせなさい!!」
「ぎゃあああー!!」
女王が大鎌を振り上げると、悲鳴があがり、七人の小人たちは全速力で森へと散っていった。
「あっ、お待ちなさいったら……！」
それを追って女王も森へ消えた。
それらを、ぽかんと見送っていると、ビルが先の割れた舌をちらりとのぞかせて言った。
「……では、わたしもこれで」
そうして、なめらかな足取りでお城の方角へと去っていく。その後ろ姿を見送りながら、わたしは考える。
さっきのは……ビルなりに助けてくれた……のかな？
相変わらず、つかめないひとだ。
そして、その場には、わたしとチェシャ猫と狩人のおじさんが残された。
「ええと……それで、どうしよう、これから？」
残ったふたりを曖昧に振り返ると、おじさんが言った。

「とりあえず、ここを離れたほうがいいんじゃないか？　七人を刈り終えて、女王が戻ってきたら厄介だろう」
「あ、そうだね。じゃあ、小人さんたちのうちに帰って――って、それも危ないか。皆が家に逃げ込んでたら、女王様が来てるかもしれないし……」
……となると、わたしはまたしても帰る場所を失ってしまったことになる。
もう、お城に戻る気はないし……。
すると、おじさんがためらいがちに口を開いた。
「……行くところがないんだったら、ひとまず、うちにくるか？」
「え……いいの？」
「貧乏暮らしのあばらやだけどな」
「全然構わないわ！　ありがとう、おじさん……！」
声をはずませたわたしに、チェシャ猫が同調する。
「アリガトー、オジサンー」
「……だから、おまえにオジサンって呼ばれるのは、なんか納得いかないんだって……」
……そうして、わたしは、狩人のおじさんの家に身を寄せ、そのまま、そこにとどまることになった。
今、わたしは新しい家族のもとで、にんまり顔の猫と共に暮らしている。
次第に遠のいていく夢の残滓。
けれど、懐かしい気配たちは、手を伸ばせば、今も、そこに――ある。

～完～

おわりに

ナイトメア・プロジェクト公式ガイドブックをお手にとっていただき、ありがとうございます！　監修などとクールな表記で載せさせていただいてはおりますが、気づけばフルパワーでボールを打ち返しておりました。

飛び交うメール！　入り乱れるゲラとチェックバック！　差し替えまくりの画像データ！　容赦のない修正要望！

本を作るって大変なんだなあと思いつつも、ゲーム制作ととてもよく似た部分があるなとも感じました。どこの現場もモノを作るって大変なんだな……。

サン電子は古参のゲームメーカーですが、それでも本を出すなんて滅多にあることではなく、ご褒美のような経験をさせていただいたと思っています。

今、持てるカードを全て出し切った感のある公式ガイドブック。皆様のお手元でかわいがっていただければ幸いです。

書籍版『歪みの国のアリス』に続き、小説を担当していただいた狐塚冬里様、漫画でアリスの世界を表現いただいた壱加様、プロデューサーとして陣頭指揮をとっていただいたＰＨＰ研究所・小野様、そして何より、変わらずにナイトメアを応援してくださる皆様に感謝をこめて。

また、ゲームの世界にも遊びにきてくださいね。お待ちしております！

サン電子株式会社（ナイトメア・プロジェクト）
スタッフ一同

●監修
サン電子株式会社（ナイトメア・プロジェクト）

●漫画
壱加／turu

●小説執筆
狐塚冬里／山城悦子

●編集協力・デザイン
株式会社サンプラント

●執筆協力
八島みず紀／株式会社エディット

●プロデュース
小野くるみ（ＰＨＰ研究所）

ナイトメア・プロジェクト 公式ガイドブック
「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで

2015年　12月　8日　第1版第1刷発行

監　修	サン電子株式会社（ナイトメア・プロジェクト）
発行者	小林成彦
発行所	株式会社 PHP 研究所
	東京本部　〒135-8137　江東区豊洲5-6-52
	エンターテインメント出版部　☎03-3520-9616（編集）
	普及一部　☎03-3520-9630（販売）
	京都本部　〒601-8411　京都市南区西九条北ノ内町 11
	PHP INTERFACE　http://www.php.co.jp/
印刷所 製本所	図書印刷株式会社

©SUNSOFT 2015 Printed in Japan
ISBN978-4-569-82661-5

※本書の無断複製（コピー・スキャン・デジタル化等）は著作権法で認められた場合を除き、禁じられています。
また、本書を代行業者等に依頼してスキャンやデジタル化することは、いかなる場合でも認められておりません。
※落丁・乱丁本の場合は弊社制作管理部（☎03-3520-9626）へご連絡下さい。
送料弊社負担にてお取り替えいたします。

ナイトメア・プロジェクト

公式ガイドブック

「歪みの国のアリス」から「オズの国の歩き方」まで

監修 サン電子株式会社（ナイトメア・プロジェクト）

PHP

ナイトメア・プロジェクト

公式ガイドブック

「歪みの国のアリス」から
「オズの国の歩き方」まで

監修

サン電子株式会社
（ナイトメア・プロジェクト）

PHP

ISBN978-4-569-82661-5

C0093 ¥1200E

9784569826615

1920093012003

定価：本体 1,200 円（税別）

PHP 研究所